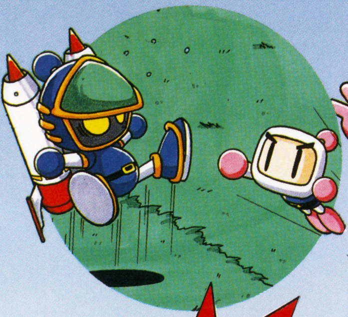
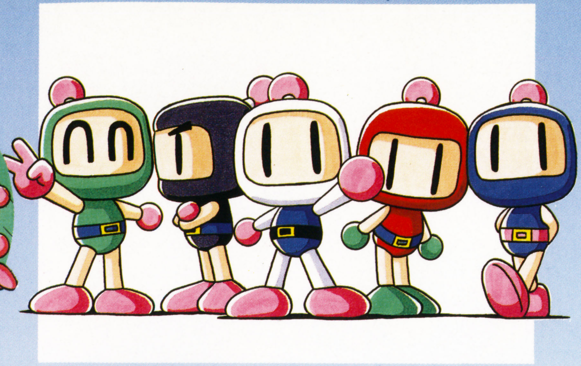
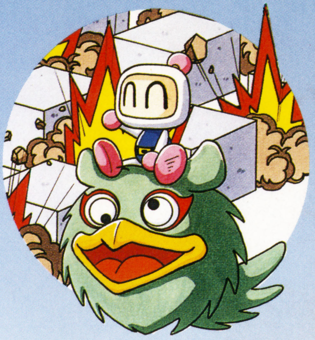
マル勝ゲーム少年
8号付録

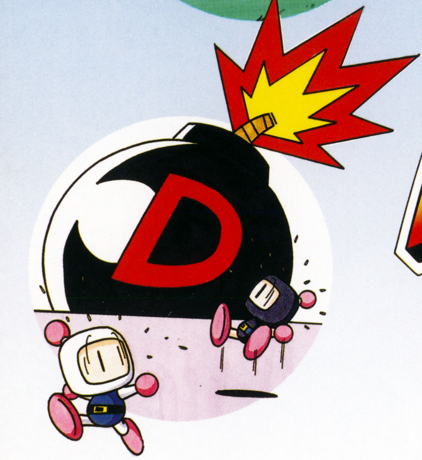


完全無敵 ボンバー王への道

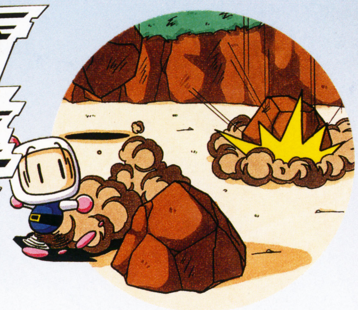






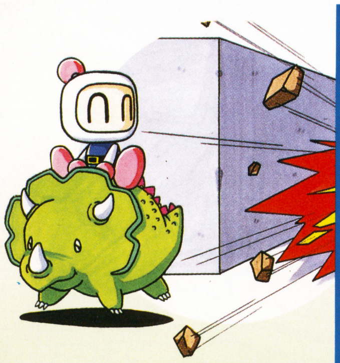


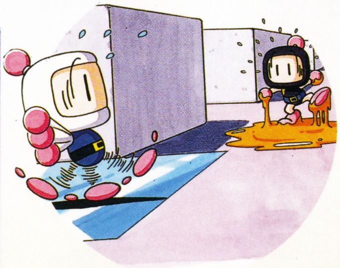
SUPER BOMBERMAN 4

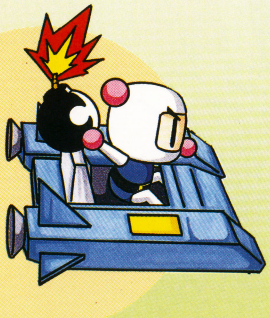


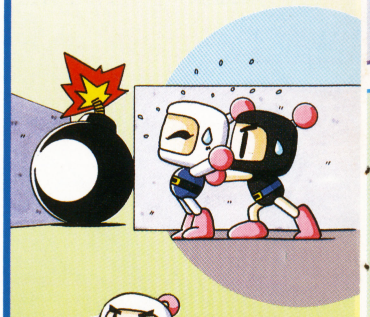
完全無敵
ボンバー王への道

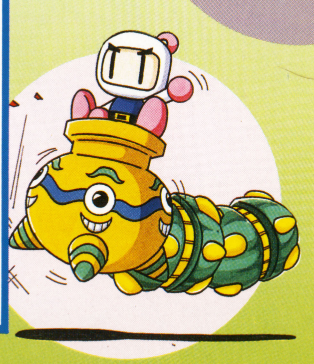
スーパーファミコン	7,777円
●ハドソン●ACT●発売中●16M●P●	

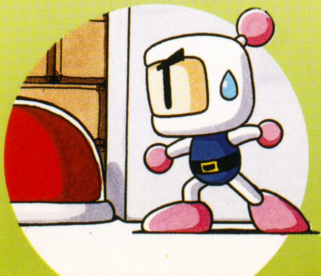














爆弾の爆風で敵を倒せ!

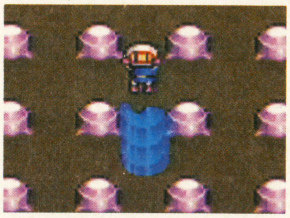
ノーマルゲームは、5ステージ用意されている。1～4ステージはそれぞれ8面構成で、1～6面が通常面。7面は5人衆の1人と対決する面で、最後の8がボス面だ。計40ステージ＋αを戦い抜かないと、元の世界へは戻れないぞ!

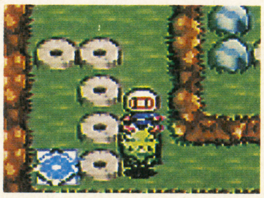

⬅各時代には、個性豊かな敵が、ボンバーマンを待ちうけているのだ。


⬅ステージ最後に控えるボスを倒して、次の時代に進んでいこう!

敵全滅で出口が出現!!

各面のクリア条件は、ボーナス面を除いて敵の全滅だ。画面内にいる敵をすべて倒すと、決められた位置に出口が出現するぞ。もし出口が見つからない場合は、ソフトブロックの下に隠れている可能性が大。


⬅この出口に入れば次のステージに進める。なんとしても敵を全部倒すのだ!

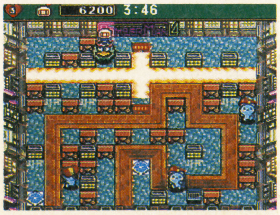

⬅例外は最初からあるボーナスへの入口。1人で入るのは限りなく無理。

アイテムを集めてパワーアップ!


⬆ドクロマーク以外のアイテムは、見つけたら絶対に取る。そうして強くなっていかないとクリアは難しいぞ。

爆風で壊れるソフトブロックの下には、アイテムが隠されていることがある。このアイテムを取ると、置ける爆弾数が増えたり、置いた爆弾を移動できるぞ。

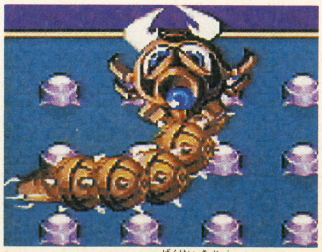

➡アイテムの種類は、全部で21種類＋ボーナスパネル8種類だ!


⬆フルパワーになれば、こんなにすごい威力となるのだ!

ボスを倒し、次のステージへ

1～4ステージの最後にはボスが控えている。こいつらを倒さないと次の時代には行けないのだ。ボス面ではアイテムがいっさい出現しないため、ここで負けるとかなり痛い。そこで前の面に戻り、装備を集めて出直そう。

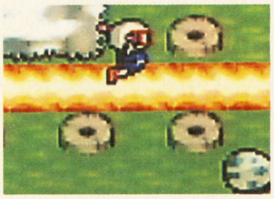

⬆ステージ1ボスの原始機獣ドグーン。攻撃も単調で速度も遅いと、ボス攻略入門に最適の1匹。速攻で倒せ!


⬆ステージ4ボスの爆軽機獣センチビートは、攻撃能力も移動速度も最高クラス。倒すには動きの先読みと反射神経が必要。

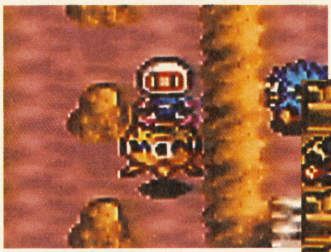
乗り物で特殊能力を手にいれよう!!

命1個＋αの価値アリ

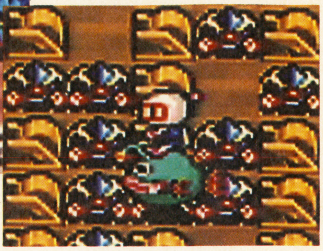
積極的に投げを使わない限り、乗り物の卵を見つけたら必ず乗るようにしよう。特殊能力が使えるのもメリットだけど、乗り物に乗ればハートアイテム1個を取るのと同じなのだ。



⬆乗り物に乗っている状態で爆風に当たっても、ダイジョーブ！



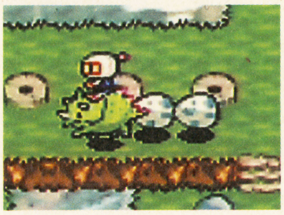
⬆さらに、自分が持っていないアイテムの能力をもつ乗り物なら言うことなしだ。



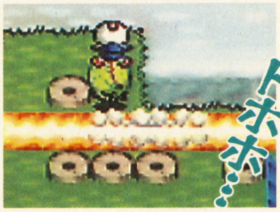
⬇すでに持っている能力だったとしても、別の乗り物が見つかるまで乗り続けたほうがいいぞ。

卵は2個までストック可！ でも爆風で壊れちゃう

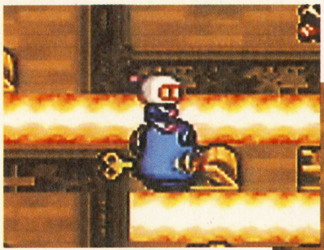
乗り物に乗った場合、同じ卵を2個まで引き連れることができる。これは乗り物が爆風にやられたときの予備みたいなもの。ただし後ろから爆風に当たったときは、卵も一緒に消されてしまうので気をつけよう。



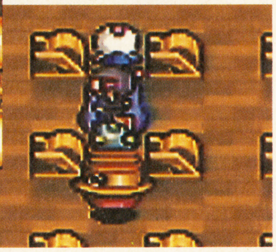
⬆卵は後に「ついてくる」ので、動きがワンテンポ遅れがち。そこに爆風を当てられると消えてしまうぞ！



⬆卵はあくまでも予備なので、壊されてもクヨクヨしないこと。自分の能力に変化はないんだからね。



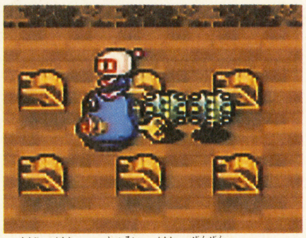
⬆後ろからくる爆風から卵を守りたいなら、壁に向かって足踏みすれば大丈夫。



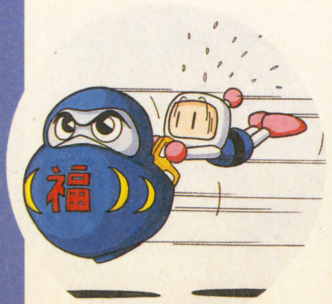
⬇2人同時プレイの仲間から、連れている卵に乗らせてもらうこともできる。旅は道連れだよね～。

同じ種類の卵じゃないと……

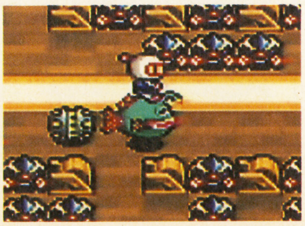
乗り物の卵には、メカと生物の2種類がある。どちらかの乗り物に乗って卵の上を通過した場合、同じ種族の卵なら、乗り物の後にくっついてくるぞ。やられたときには、次にその卵がキミの乗り物になるのだ。



⬆卵の形は2種類。形は全然ちがうので、間違うことはない……よね？



なんと素通り！



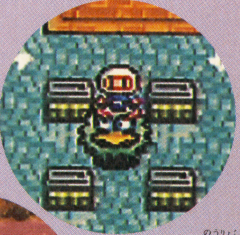
⬆違う種類の卵には見向きもしない。

編集部オススメの乗り物はコレ！

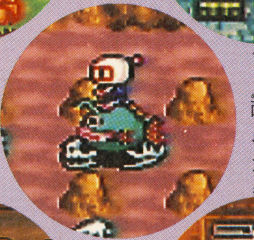
マルカツ一番のオススメは、ソフトブロックを通り抜けられるアンゴラー、ラインボムの使えるパックンガー、の2体。さらに次選として、全ソフトブロックを一瞬で破壊するハグハグもある。くわしくは下を。



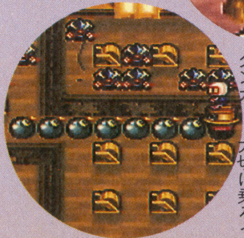
⬅1-1から登場するトリケラトプスは、アイテム探しに便利な乗り物。



⬆ハグハグの能力も便利だが、先の面では危険かも。



➡壁スルー能力を持つアンゴラーは、行き止まりからの逃げに威力を発揮する。



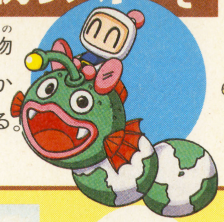
⬅唯一ラインボム能力をもつ、貴重な存在のパックンガー。大切に乗ろう。



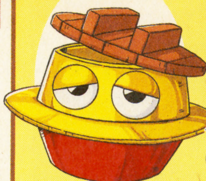
⬇意外と使えるタンクボン。攻めにも逃げにも使える。

これが注目の乗り物リストだぞ

『ボンバーマン4』に出てくる乗り物は全部で13種類。それぞれが「生物」か「メカ」のカテゴリーに分けられている。例外は存在しないのだ。



パックンガー



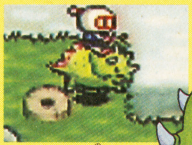


⬆敵のときには爆弾の上に乗って、勝手に爆発させちゃうイヤなヤツ。

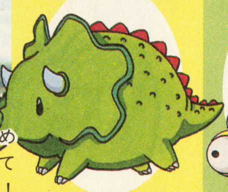
『ボンバーマン4』の中で、唯一ラインボムが使える貴重な乗り物。こいつとリモコンを手に入れれば鬼に金棒だ。大切に乗ってやろう。

トリケラドプス

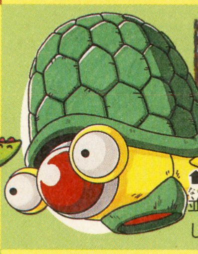
序盤からの貫通爆弾は、アイテム集めの強い味方。装備をととのえるまでは、コレから乗り換えずに先の面へいってみたい。

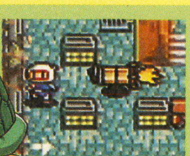


⬆こいつに乗れればしめたもの。どんどん壊してアイテムをかき集めろ！



ガメフライ





⬆敵のときは、しばらく並んでいるとミサイル化して襲ってくるのだ。

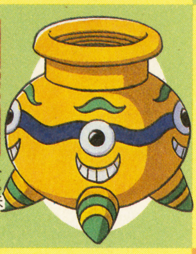
この乗り物の特殊能力は、Ⓨボタンを押すとミサイルになって突っ込んでいくというもの。火力がデカいので、面の端から飛ばしてね。

ドグーンJr.

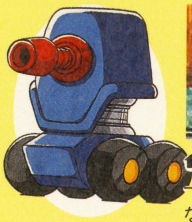
キック能力を持った乗り物。こいつを倒そうとすると、ツカツカと爆弾に寄ってボムキックするため、ちょっとしたコツが必要だ。

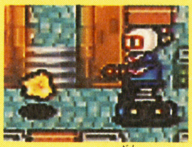


⬆キックアイテムが出ないうちは、コイツの特殊能力を利用しよう。



タンクボン





⬆このトリモチ弾、スピード、威力ともに申し分ない。どんどん活用せよ。

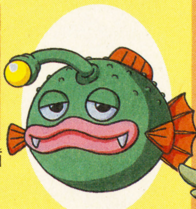
戦車の形をした、いかにもゴツい乗り物だ。この乗り物が出すトリモチ弾は、相手の動きを遅らせる画期的製品。けっこう使えるぞ！

アンゴラー

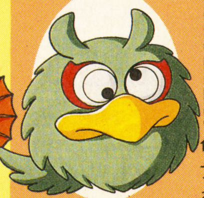
壁通過能力を持つ、非常においしい乗り物。見てくれは悪いが、爆弾で壁に追い詰められたらコイツでソフトブロックを通り抜けよう。

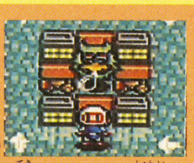


⬆敵のアンゴラーは地面に潜って移動している。浮上したところを叩け！



ハグハグ



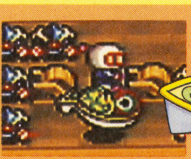


⬆敵のときには、周囲にブロックの巣を作って寝る。貫通で起こせ！

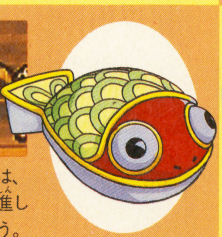
コイツに乗ると、画面中のソフトブロックを指先1つで全部消すことができるぞ。アイテムはちゃんと残っているので回収も楽。

ポンポン

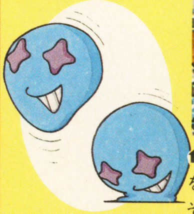
パンチ能力のある乗り物だ。出会うのは、江戸時代の忍者屋敷の中。ただし乗り物にするには、からくり床のワナを超えなきゃならないぞ。

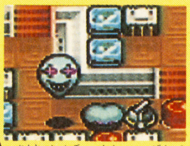


⬆コイツも敵のときは、爆弾を見つけると突進して弾き飛ばしてしまう。



クレイジーバルーン



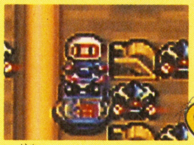


⬆分裂直後を狙って爆風を当てる方法もあるけど、それはちょっとムズいぞ。

この乗り物の能力は、ズバリ爆弾通過。敵のときは、同種類を同時に倒さないと、生き残りが分裂して元の数に戻る、悪夢のようなヤツ。

ダルマン

乗るとスピードアイテムを取っていなくても、ボンバーマンの歩く最大スピードで移動できる。最初は速さに慣れないので自爆に注意。

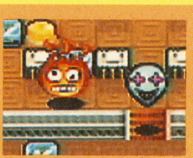


⬆速くなるけど、ただそれだけ。爆風への生命保険だと思えばいいか？



ボーボー



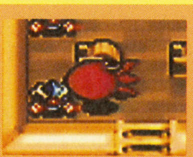


⬆さらにしつこく追いかけてくるからイヤになる。爆弾で壁を作ろう。

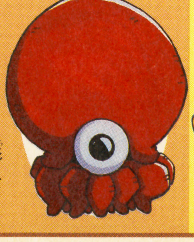
フルファイヤー（火力最大）の能力が使える乗り物。敵のときには、1回爆風を当てると真っ赤になり、スピードが3倍速くらいになる。

スイム

Ⓨボタンを押すと、何かにぶつかるまで猛然とダッシュする。前方には注意しよう。ダッシュ中は爆弾を置けないのがちょっと残念。

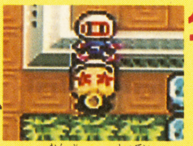


⬆スミでも吹きそうな形だけど、これで動きはなかなか素早いのだ。



ダンシングピエロ



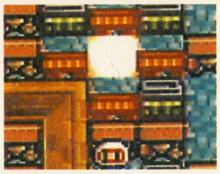


⬆でも音符は、射程とスピードがどちらも足りない。近距離から当てよう。

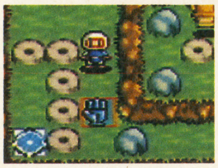
口から音符を撃つ能力をもっている。この音符に当たると、敵やボンバーマンは一定時間踊り出し、動けなくなってしまうぞ。

ドクロ効果つき アイテムリストだ!!

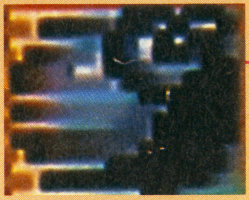
『ボンバーマン4』に登場するアイテムは全部で21種類。ほとんどは前作と同じだけど、多少効果の変わっているものもある。シリーズのファンも、一度はこのページに目を通しておいてくれ。



➡アイテムはソフトブロックを壊すと出現する。でもどこにあるかはランダムなのだ。

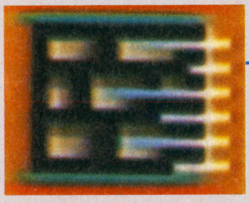


⬅特にパンチとグローブ、そしてキックの違いは覚えておいたほうがゼッタイいいぞ。



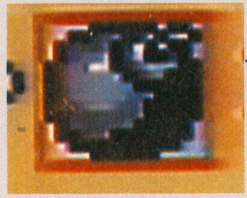
爆弾通過

普通は爆弾の上を通過できないが、このアイテムを取ると、爆弾の上を素通りできるようになる。挟まれたときには超便利。



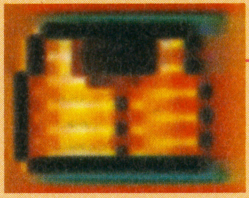
壁通過

このアイテムを取ると、ソフトブロックを通過できるようになる。袋小路からの脱出には欠かせないアイテムだ。



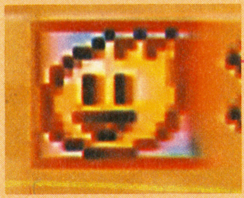
爆　弾

一度に置ける爆弾の上限が、1つ上がる。ちなみに、一度に置ける最大数は8個。ゲームスタートは最低の1だ。



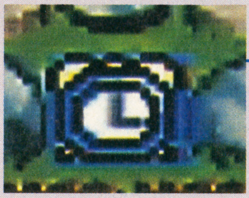
無敵スーツ

このアイテムを取った瞬間から約16秒間、ボンバーマンが点滅する。その間は爆風や敵に触ってもダメージを受けない。



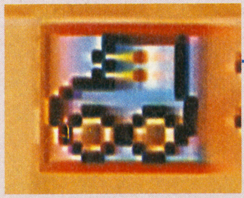
ファイヤー

これを取ると、爆弾が爆発した時にのびる炎が1マス分長くなる。最大長は10マスで、最短は1。ゲームスタート時は2だ。



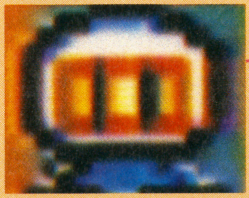
時計

制限時間のタイマーが16秒間止まる。さらにうれしいことに、その間は敵も止まっている。ただし敵に触ると死んでしまう。



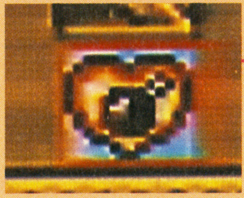
スピード

取ると、ボンバーマンの移動速度が、最高で9段階までアップする。ま、あまり取りすぎてもキケンだけどね。



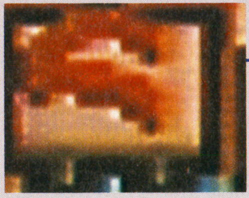
1UP

このアイテムを取ると、ボンバーマンの残機が1人増える。最大数は9人。なお9人のときにアイテムを取っても増えない。



リモコン

取ると、Ⓑボタンが押されるまで爆発しないリモコン爆弾に変化する。どうしてもほしいアイテムの1つだ。



ゲタ

このアイテムを取ると、スピードと逆に、ボンバーマンの移動速度が1段階下がる。上がりすぎたときだけ取ろう。

ドクロ効果

駿足病

ボンバーマンの移動速度が、メチャクチャ速くなる。操作ミスをしやすくなるので注意。

下痢

Ⓐボタンを押していないのに、勝手に次々と爆弾を置いてしまう。置ける数が多いほど怖い。

最低病

それまでどんなに火力があっても、このドクロパネルを取った瞬間から爆弾を置ける数が1個、火力が1マスに激減!!

鈍足病

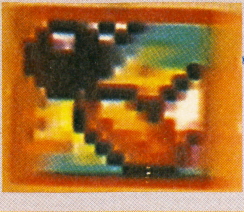
駿足病の対局に位置する病気で、ボンバーマンの動きが極端に遅くなる。この状態のときに狙われると万事休すだ。

不能病

爆弾が置けなくなる。だれかが出したアイテムを取って、サッサと治したい病気のひとつだ。

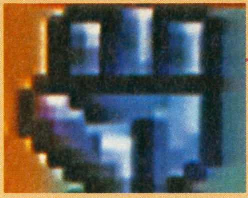
止まれん病

障害物にぶつかるまで移動しつづける。常に操作していないと、爆風に突っ込む危険性大!



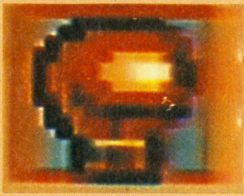
キック

ボンバーマンが爆弾に体当たりすると、その方向に爆弾を飛ばすことができるようになる。Ⓧボタンで急停止可能。



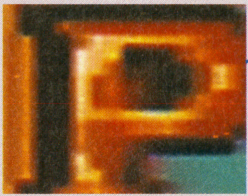
パワーグローブ

置いた爆弾の上でⒶボタンを押すと、爆弾やボンバーマンを持ち上げることができる。Ⓐボタンを離すと投げる。



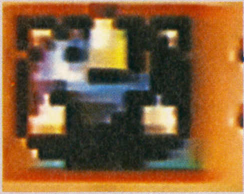
パンチ

爆弾のとなりで爆弾の方を向いてⓎボタンを押すと、爆弾をパンチすることができる。プッシュも使うことができる。



プッシュ

Ⓨボタンを押すと、進行方向へ押す動作をしながら1歩前に進む。前に対戦相手がいる場合は、その相手を前に押し出す。



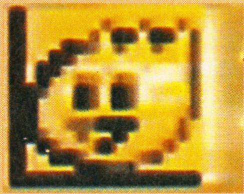
貫通爆弾

爆弾の形がトゲトゲしたものになる。爆発の破壊力が増し、火力の範囲内にあるソフトブロックをすべて貫く。



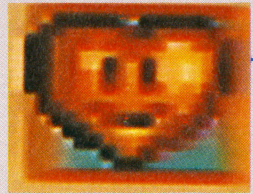
タマゴ

上が生物、下がメカの卵。上に乗ると乗り物モンスターが出現して乗ることができる。同種の卵は2個までストック可能。



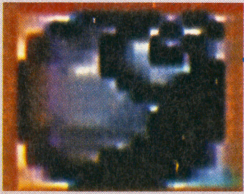
フルファイヤー

このアイテムを取ると、爆弾の火力がいきなり最大(10マス)まで成長する。火力の目測を誤らないように注意しよう。



ハート

取ると取った回数だけ、爆風やモンスターに触っても大丈夫なようになる。使った回数を忘れるなんてことのないように。



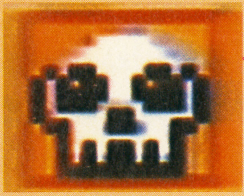
セレクトアイテム

一定の間隔で、次々と違うアイテムに変化する。意外と早く変わるので、タイミングを逃さないようにしよう。



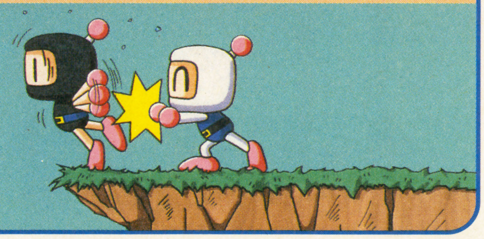
コスプレ

取るとハドソンのゲームキャラクター、「ハニー」か「コテツ」に変身する。誰がどのキャラかわからなくなるから混乱するぞ。



ドクロ

取ると、下に書かれた12の症状から1つがランダムで発病する。別のアイテムを取るとパネルに戻ってフィールドに落ちる。



ドクロ効果

せっかち病

爆弾が爆発するまでの時間が早くなる。置いたら急いで逃げて、爆風に当たらないようにしよう。

スケスケ病

ボンバーマンが、しばらく点滅してから消えてしまう。ただし透明になっただけなので爆弾は置ける。

シャックリ病

一定間隔で、持っているアイテムをバラまいてしまうとんでもない病気。早く回収しないと、戦力ダウンしてしまう。

のんびり病

せっかち病とは逆に、爆発するタイミングが遅くなる。忘れた頃に爆発し、さらに最大火力だったりすると危険。

リバース病

ボンバーマンが、方向キーと逆の動きをする。上なら下、左なら右、といった具合になるのだ。これは操作しづらいぞ。

チェンジ病

パネルを取った瞬間に、ランダムで選ばれたほかのボンバーマンと場所が入れ替わる。3連続で出たりするともう大混乱。

原始時代(ステージ1)



しかけ 転がる岩には要注意!



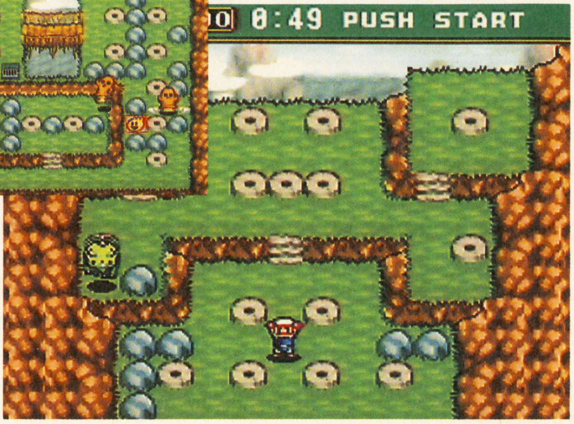
↑ゲーム中、画面の左右から岩が転がってくる。コイツに当たると目が回るぞ!

この面のトラップは、画面の左右から転がってくる岩。この岩は進路上にあいている場所があると、ソフトブロックの代わりに居座るのだ。また、転がっている岩にボンバーマンが当たると、アイテムをばらまいてしまう。

四天王の襲撃によって、次元の彼方へ飛ばされたボンバーマン。彼らが最初にたどり着くのが、この遥か太古の原始時代なのだ。このステージは、アイテム回収と基本操作に慣れることがメイン。ここをスンナリ抜けないと、後が大変だぞ。



↓画面で一直線に並んでいるソフトブロックは、全部岩が転がってできたブロックなのだ。



↑ボンバーマンに岩が当たると、せっかく集めたアイテムがバラまかれちゃうぞ。できることなら当たるな。

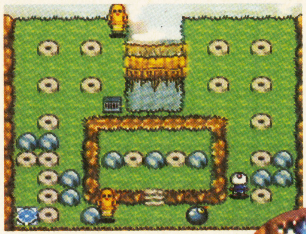


⬅恐竜も出てくる原始時代。ヒネた敵もいないので、早めに装備を充実させろ!

はるかな過去で爆弾対決!もとの

敵キャラ 火力あれば超～よゆ～ッスよ

最初のステージということで、特に腹の立つ行動を取る敵もいない。移動ルートを読んで爆弾を置け!



⬅通り過ぎたところに爆弾をしかけ、戻ってきたときに爆発させよう。



↑グローブで遠くから爆弾を投げ、先に狭い場所にとじ込められた敵を倒す。広い場所だとつかまえられないからね。

↓飛び跳ねる小魔神は、飛んでる間はムテキング。



原人ウッホ



小魔神

↑横軸を合わせようとするウッホは、曲がり角に爆弾を設置。

ザコはこの2匹!

原人ウッホは無限増殖!



出現場所をたたけ!!

原人ウッホは、画面中央にあるアジトを壊さないと、いつまでたっても出てくるぞ。アジトは5発ほど爆弾を当てないと壊れないのだ。



ポイント 岩の出現場所を覚えろ!

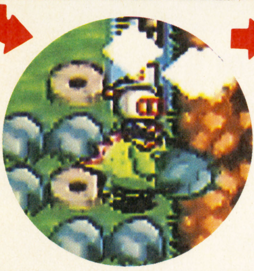
転がる岩の出現する面と場所は決まっている。その場所さえ覚えておけば、近くに爆弾を置くとき通路を塞がれても大丈夫。コースがわかれば当たることもないしね。



⬆爆弾をしかけている最中に脱出路をふさがれると、もう逃げ場ナシ。



アイテムがばらまかれる!!





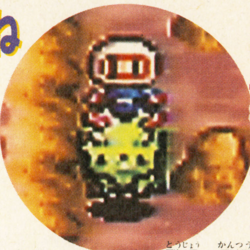
⬆岩に当たると、今まで集めたアイテムがアイテムがぁぁ……。

のりもの 乗り物&アイテム紹介だよ

のっけからゴージャスね

ステージ1で登場する乗り物モンスターは3体。それぞれ貫通爆弾、キック、壁通過の能力を持ってるぞ。オススメは、トリケラドプスとアンゴラーかな。

トリケラドプス

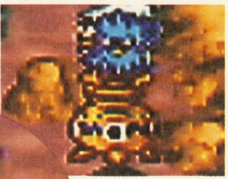


⬆1－1でいきなり登場。貫通能力は、貧弱な装備しかないこのころにはかなりありがたい。

アンゴラー



⬇なかなか倒しづらいけど、乗ってしまえば壁通過の能力が手に入る。アイテム回収が効率よく進められるオススメ品。





ドグーンJr.

➡乗るとキック能力が手に入るドグーンJr.は倒すのが大変。爆弾を見つけると、見さかいなく爆弾を蹴りにくるからね。その時間も計算して爆弾を置け！

⬆せっかくしかけた爆弾を、無邪気に蹴り出すドグーンJr.。近くだとこうなるので、なるべく距離をとって爆弾を置こう。

アイテム 基本はグローブ&パンチ

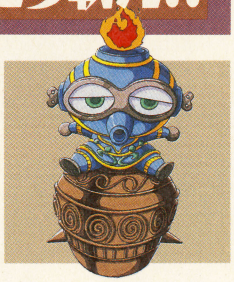
絶対に押さえたいのは、2面で出るグローブと4面で出るパンチ。この2つがあれば、投げとパンチが使えるようになるからね。あとはとにかくファイヤーと爆弾を集めてボンバーマンの戦闘力をアップさせよう。

1-1	爆弾1 ファイヤー1 スピード1 時計1	1-5	ハート1 ファイヤー1 ボーナス1
1-2	爆弾1 火力1 グローブ1	1-6	グローブ1 キック1 爆弾1
1-3	スピード1 爆弾1 火力1	1-7	ファイヤー1 プッシュ1 スピード1 爆弾1　キック1
1-4	爆弾1 時計1 貫通1 パンチ1	1-8	なし

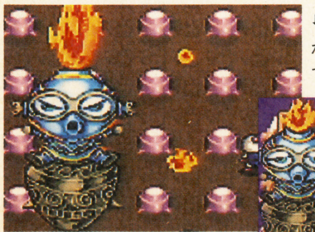
世界へ戻るのだ!!

ボス ボスとはこう戦え!!

原始機獣ドグーンは、まずスタート直後の場所に爆弾を置くと、絶対に当たる。あとはゆっくりと画面内を回るので、先回りして爆弾をセット。火の玉に気をつければ楽勝だ。



⬇あまり近いところに爆弾をしかけると、ドグーンが踏み潰してしまうのだ。



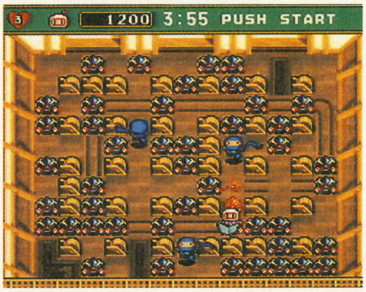


⬆爆風を当てると、ボンバーマンを追う火の玉が登場。わざと爆弾にあてて消してしまおう。

江戸時代(ステージ2)



江戸時代ステージは、カラクリ床のトラップが厄介者。見た目は普通の床と変化がないが、上に乗るとジャンプして、別のカラクリ床へ飛ばされてしまうというしかけ。敵は最初の１～３面に登場する忍者たち以外は楽勝。慌てなければ楽々クリアだ。



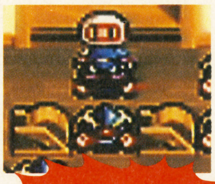
⬅ステージ2は、和風な建物の中をイメージした構成。忍者屋敷なのかな？

しかけ からくり忍者屋敷だ!!

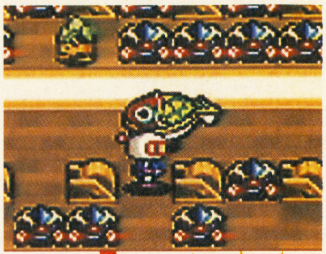
からくり床は、各面に２～４個ほど隠されている。各床は同じ面のからくり床とセットになっているので、往復することができるぞ。飛ばされると、ボンバーマンは２秒ほど無敵状態になる。その間に逃げるのだ！



⬆ボンバーマンの目の前にあるのがからくり床。こんなのわかるワケないじゃんよー。



おわっ！

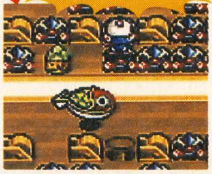


➡乗ると上空へジャンプ。屋根があるかは定かじゃない。



➡着地先に敵がいて逃げ場がない場合、急いで床に乗るのだ！

脱出だ！



ジャンプ床に注意！ 場所を覚えて

敵キャラ 忍者イヤじゃ！

ステージ２は、最初の３面がいきなりの難関。ここでグローブを持っていないと、忍者を倒すのに手を焼くぞ。１－６でグローブを入手したら、なんとしてもここまで持ってこよう。ない場合は、持てるテクニックを総動員するのだ！



⬅三者三様の避け方をする忍者たちは、それぞれの習性を覚えて倒せ！

3色忍者の能力を覚えよう

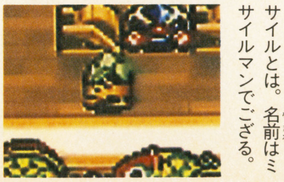
⬇１面の赤忍者は爆弾に変身。爆風が消えかかったあたりで爆弾を置け！

⬇３面の緑忍者は、ボンバーマンに手裏剣を投げてくる。爆弾でガード可。

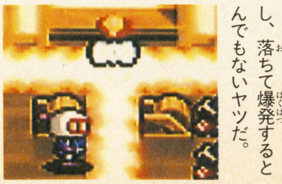


⬆２面の青忍者は、爆風を避けるニクイヤツ。

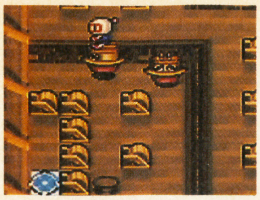
倒すとミサイルになるヤツもいるぞ



⬅しかし江戸時代にミサイルとは。名前はミサイルマンでござる。



⬅爆風に当たると上昇し、落ちて爆発するとんでもないヤツだ。



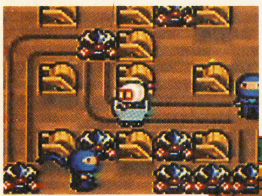

⬅離れ小島はグローブがあれば攻撃できる。



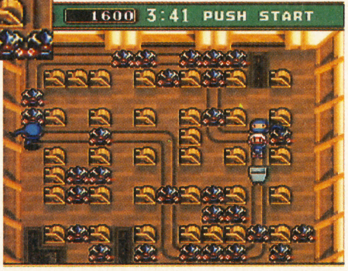
⬆からくり床を使わないと行けない場所も。そんなところにアイテムが出たら、血眼になってからくり床を探すのだ！

➡真ん中の小部屋に用があるのに、入口にからくりが。でも降りるところは小部屋の中。これってホントに意味あるの？

トロッコもあるぞ!!



⬇線路上にあるものは、アイテムだろうがソフトブロックだろうが壊して突進！　当然、敵だって一発で倒しちゃう。乗り降りには注意だ。



⬆一度乗ったら１周するまで止まらないぞ。その間は無敵、無敵ィィ!!

行け行け〜!!

うまく移動しよう

ボス　最下段から2列目が○



⬇突進してくるワケでもないので、このあたりにいれば一安心。あとは発射される爆弾にだけ注意しよう。



⬆横にしか移動しないマシンダーは、両手の大砲から爆弾を発射。この爆弾は火力３なので、近づかなければ大丈夫。



⬅火力にもよるけど、画面中央のこのあたりに爆弾をセットしておけば、ほぼすべての爆風が当たる。

移動はヨコのみ！

乗り物　貴重な乗り物も登場

オススメはダルマンか!?

ステージ２に登場する乗り物モンスターで編集部がオススメするのは、ＭＡＸスピードで移動できるようになるダルマンと、魅惑のラインボム攻撃が使えるパックンガーだ。



ダルマン

⬇遅そうな外見とは裏腹に、乗ると最高スピードでフィールドを駆け抜けるダルマン。2−5で登場するぞ。



ポンポン

⬆キック能力を持つポンポンは２−４で登場。敵のときは爆弾を蹴り出す習性があるので、それも計算に入れて、少し離れた位置に爆弾を置こう。



スイム

⬇乗ると、Ⓨボタンで障害物に当たるまでダッシュする。このダッシュ中に爆弾が置ければよかったんだけどねぇ。



パックンガー

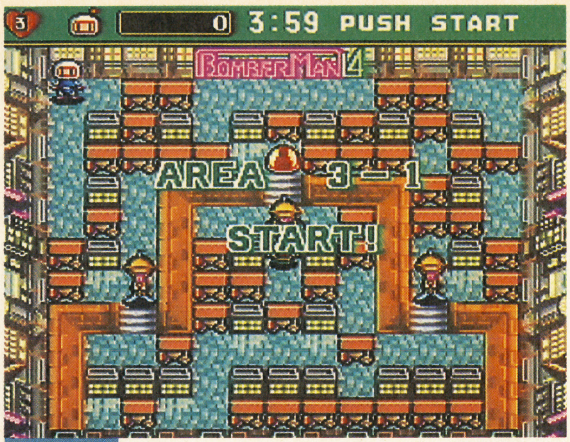
⬆オカマの形をしているけど、なぜかラインボムが出せる乗り物モンスター。敵のときには、爆弾を見つけると押し潰して爆発させる習性がある。

アイテム　攻撃アイテム多数出現

ステージ２ではキックやグローブのほか、待望の壁通過やリモコンが登場する。逆に爆弾やファイヤーなど、基本性能を上げるアイテムの出が悪い。コンティニューする人は、ステージ１中盤から始めたほうがいいぞ。

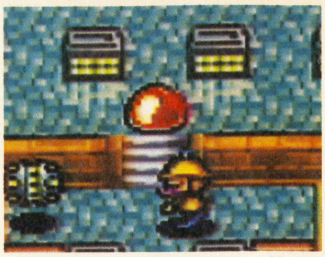
2-1	爆弾1 ファイヤー1 スピード1	2-5	壁通過1 グローブ1 爆弾1 時計1
2-2	爆弾1 ボム通過1	2-6	パンチ1 ハート1 ファイヤー1 グローブ1
2-3	プッシュ1 ダッシュ1 キック1	2-7	キック1 リモコン1 火力1 ダッシュ1 爆弾2 セレクトアイテム1
2-4	ダッシュ1 1UP1 爆弾1	2-8	なし

現代（ステージ3）



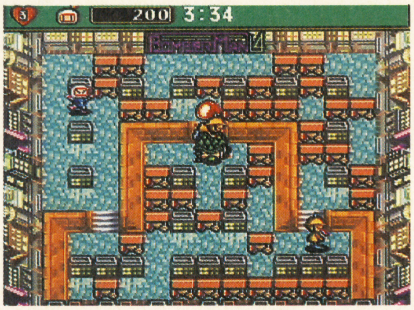
しかけ 警報装置に注意!!

最初に紹介するトラップが、この警報装置だ。これ、ソフトブロックと同じ扱いなんだけど、唯一ちがうのが「壊すと敵が早く動く」ってコト。のんびり動いている敵たちが急に速く動き回るのはちょっと怖いぞ。可能な限り壊すべからず！



⬆これが警報装置のアップ。通り道のド真ん中に陣取る邪魔なヤツなのだ。でも壊すと大変なことになる。おそろしや……。

いよいよ現代まで戻ってきたボンバーマン。このステージ3に出てくるトラップは、警報装置と矢印だ。キックのコントロールがカギをにぎっているぞ。



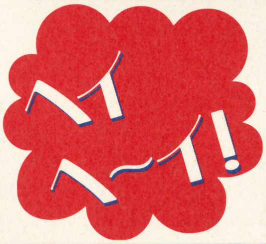
⬆ネオンがピカピカ。ん〜、文明の香りがしてきたね。敵もそろそろ一筋縄じゃいかなくなってくるぞ。



⬅じゃあさっそく試してみましょうか……というわけで、爆風を当ててみた！

⬇写真じゃわかりにくいけど、本気でアセるボンバーマン。追い詰められ、風前の灯だ。





クセのある敵キャラが増えてくる&ボスはロケ

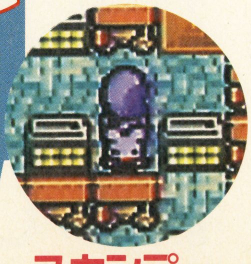
敵キャラ この2匹には要注意！

というわけで、ステージ3の名物キャラを2匹紹介しよう。オナラが引火するヤツ、そして爆弾をアイテムに変えるヤツだ。ちなみに後者は超便利。

ペタン

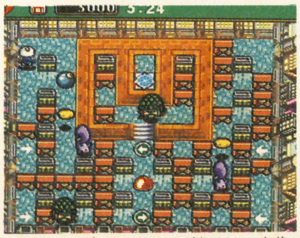


⬅爆弾を叩いてアイテムにする。出現場所は3－6だ。

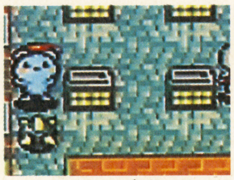


スカンプー

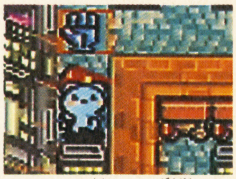
⬅オナラを漂わせる臭い生物。オナラに爆風が当たると、そいつも爆発！



⬆漂っているだけなら、触っても無害。でも通り抜けたくないのはナゼだろう？



⬆こんな感じで爆弾を前に置くと、ツカツカと寄ってきてハンマーをふりかぶる！



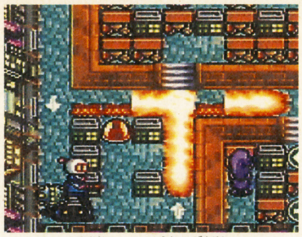
⬆ペタンと叩くと、爆弾がアイテムに！ おもしろいからどんどんやらせよう。

⬅⬇するとここまでアイテムが増殖するぞ。コンティニューしたときは、まずここへ立ち寄って装備を充実させろ！



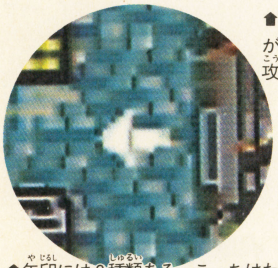
矢印アイテムでキックを活用

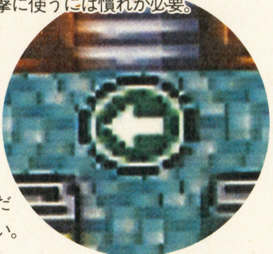
もうおなじみの矢印も、ステージ3で登場する。知らない人に説明すると、矢印は蹴られた爆弾の方向を変えるトラップなのだ。攻撃には便利なのだ。



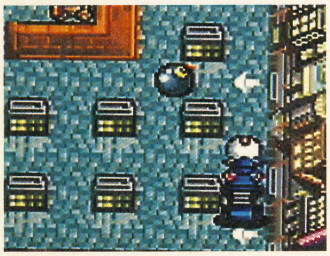
⬆これが矢印。この上に爆弾がのると、指している方向に進路変更するぞ。

⬆こっちは回転矢印。一定時間で方向が変わる困ったトラップだ。こいつを攻撃に使うには慣れが必要。





⬆矢印には2種類ある。こっちはただの矢印で、方向は未来永劫変わらない。いつでも一定方向を向いているのだ。



⬅爆弾の爆発する時間と蹴った時の移動速度を計算に入れよう。

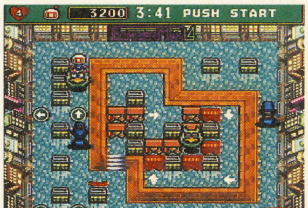
使いこなせば超強力!!

乗り物 乗り物&アイテム紹介だよ

この面のオススメは、ハグハグとタンクボンで決まり! ハグハグはソフトブロックを一度に全部壊すし、タンクボンは相手の動きを遅くするトリモチ弾が強力だ。

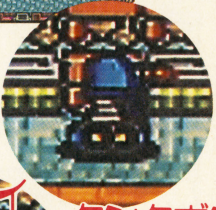


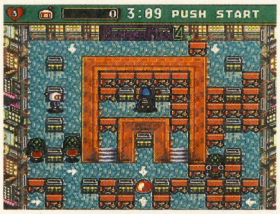
⬆トリモチ弾発射! 玉のスピードもそこそこ速い。けっこう使えるサブウェポンなのだ。



⬅ボタン一押しで、外側からグルグルとソフトブロックが壊れるのは壮観。

⬇Ⓨボタンを押すと、最大火力を残して自爆! おまえいったい何の役に立つんだ!?





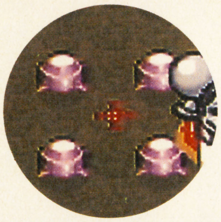
⬇Ⓨボタン1発で、その面のソフトブロックをすべて壊してしまう。アイテム発掘にはかかせないぞ。



⬆Ⓨボタンで、当たると動きの遅くなるトリモチ弾を発射する。攻撃に使える乗り物だ。

ット弾よりガスがクセ者

ボス ガスは燃えるぞ!

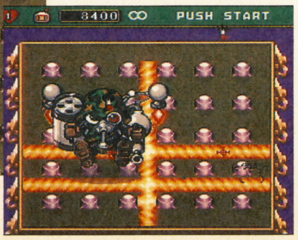


➡ミサイルは着弾前に、地面にマークが出る。この印から縦横をずらすのだ!

ステージ3のボスは、ロケッティア・ジョー。ミサイルと可燃ガスをばらまく武闘派ロボットだ。コイツのガスは爆風で引火する可燃性ガス!!

⬇しかし爆風に当たると、突然最大火力で誘爆するぞ。





⬆スカンプーのオナラと一緒で、触ってもなんの害もない。

アイテム いろんなアイテム続々出現!!

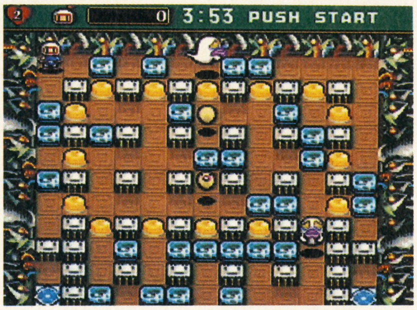
ハッキリ言っておこう。このステージでシコシコとアイテムを集めるなら、とっととと3－6まで進め! 3－6のペッタンを使って爆弾をアイテムに変えたほうが、よっぽど効率がいい。コンティニューしてココ!

3-1 キック1 ファイヤー1 爆弾1	3-5 ダッシュ1 キック1 時計1 ボーナス1
3-2 ダッシュ1 1up1 ファイヤー1	3-6 壁通過1 爆弾1
3-3 キック1 貫通爆弾1 爆弾1 グローブ1	3-7 ファイヤー1 爆弾1 ダッシュ1 キック1 プッシュ1 貫通爆弾1 セレクトアイテム1
3-4 ファイヤー1 パンチ1 キック1	3-8 なし

超未来（ステージ4）



ついに自分たちの時代に戻ってきたボンバーマン。この時代のトラップは、シグナルブロック1種類！　手ごわい敵をやっつけて、バグラーを追い詰めろ！

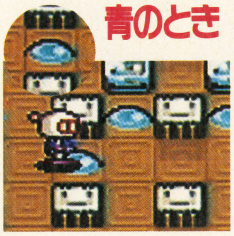


⬆とうとう自分たちのホームグランドまで帰ってきた！このステージの先にバグラーがいるにちがいない！

しかけ　シグナルフロアが邪魔を

3つの状態で効果がちがうぞ

青のとき



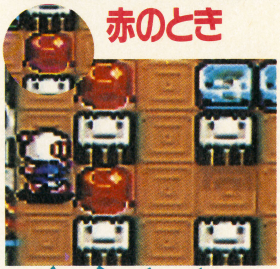
黄色のとき

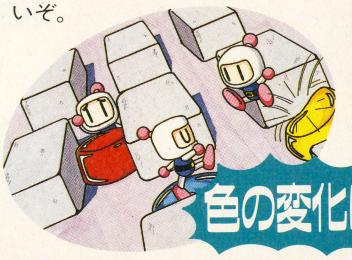


⬅⬇シグナルが黄色のときには、そのブロックの上で止まることはできない。かわりにジャンプ台になるのだ。

この面で唯一のトラップとなるのが、このシグナルブロック。青のときは通れて黄色のときは乗るとジャンプし、赤のときには通行止めになる可変ブロックなのだ。その性質を覚えておかないと、行きたい場所に行けないぞ。

赤のとき



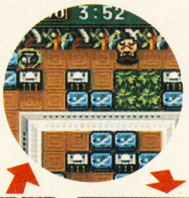


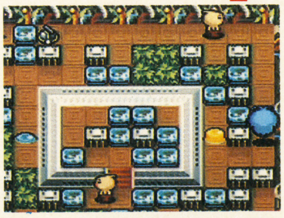
色の変化に気をつけるのだ

相手を知らずに勝つことはムズかしい。

敵キャラ　超能力三昧

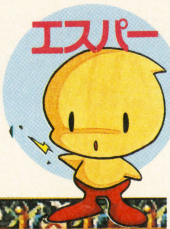
さすが超未来だけあって（？）出てくる敵に超能力関係者が多いのもこの面の特徴。イライラするぞ。





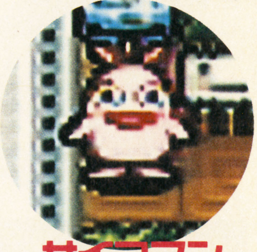


エスパー



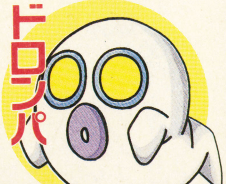
まさにちょーのーりょく！

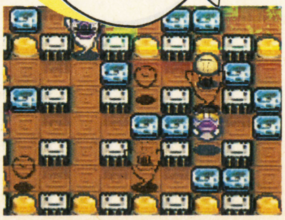
⬅爆弾を見つけると念じ始め、爆発のタイマーを早送りして爆発させる。リモコンも爆発するぞ。

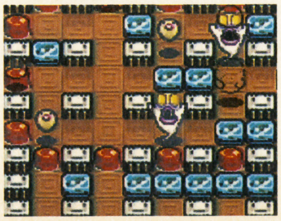


サイコマン

ドロンパ







⬅きまぐれにワープしながら移動する。動き自体は遅いので近くにきたら爆破！



⬆目から出す怪光線で、ボンバーマンの操作を逆にしてしまう。光線を受けたらよく考えて操作しよう。

する　森の中に爆弾をかくせ!!

ステージ４は、下に何があるのか見えないほど森が生い茂っている。この森の中にもソフトブロックや、壊したあとで出てくるアイテムパネルが隠されている場合があるぞ。



⬆このステージでよくある事故が、森の中で敵とバッタリ……ってパターン。でも中がほとんど見えないんだよね～。



見えないぞ!

⬅森の中にアイテムパネルがあるんだけど見えるかな？　よく見ると、パネルの縁がチラチラと光っているのだ。中身が何かわからないけど……取っちゃえ。



⬇ここはハードブロックがあるから入れない。となりなら入れるので、進路変更しよう。



⬅森の中も、ハードブロックは同じ規則で並んでいる。１個置きに並ぶブロックをイメージしないと、脱出に手間取るのだ。

相手を知るべし!

ボス　最後の加速に注意!

大詰めのステージにふさわしいボス、センチビート。こいつはムカデ状態と円盤状態に変形して、ボンバーマンを追いかけてくるのだ。口から吐く粘着弾に当たると、動きが遅くなるぞ！





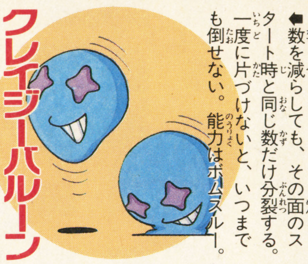
⬆全身にくまなく爆風を浴びせよう。ムカデ状態は、比較的爆風を当てやすい。



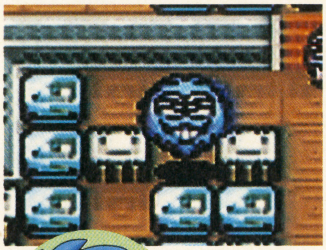
⬇回転状態では、どこに向かってくるかわかりにくい。

乗り物　乗り物&アイテム紹介だよ

ステージ４の乗り物を捕まえるのはひと苦労。分裂したり、猛スピードで追いかけてきたりと、簡単に卵に変えられるヤツがいないのだ。



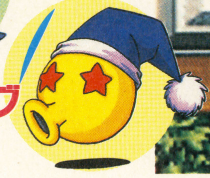
⬅数を減らしても、その面のスタート時と同じ数だけ分裂する。一度に片づけないと、いつまでも倒せない。能力はボムスルー。

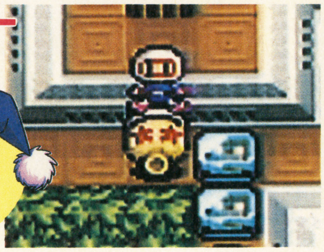


⬅一度爆風を当てると、火の玉になって猛スピードで追いかけてくる。特殊能力はフルファイヤーだ！

⬇音符を飛ばして、当てた相手を踊らせる。踊らされるとしばらく動けないぞ。特殊能力も一緒で、敵を踊らせる。







アイテム　コンティニューで3-6へGO!

かなり多めにアイテムが出るけど、やはりそれだけじゃ装備が足りない。そこでコンティニューしたら、一度３-６へ戻ってアイテムを集めてから進む方法をオススメする。そうすりゃ後がかなり楽になるのだ。

4-1	爆弾1 グローブ1 ダッシュ1	4-5	爆弾1 無敵スーツ1 グローブ1
4-2	ボーナス1 ファイヤー1 パンチ1	4-6	ダッシュ1 パンチグローブ1 ファイヤー1 ボーナス1
4-3	リモコン1 爆弾1 プッシュ1	4-7	爆弾1 リモコン1 キック1 ダッシュ1 セレクトアイテム1 ファイヤー1
4-4	キック1 グローブ1 爆弾1 ダッシュ1	4-8	なし

亜空間（ステージ5）

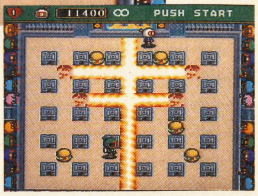


ザコキャラなしの1対1バトル！

泣いても笑っても最終ステージ。ここは今までのステージと違い、1～5面までは5人衆1人ずつと戦う。そして全員倒すといよいよステージボスとの一騎討ちだ。5人衆以後の面ではアイテムが出ないから、ここが最後の回収場所になるぞ。



⬅面のまわりには、観客と思われるボンバーマンたちが。

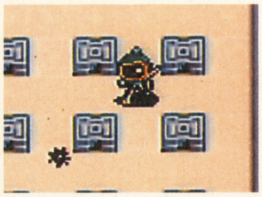


➡これが面の全景。ひょっとしてココ、コロシアム？

五人衆&ボスとリターンマッチだ!!

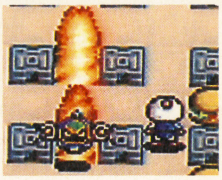
5-1：ハンマーボンバー

1面の相手は、鉄球を振り回すハンマーボンバー。こいつの装備はほかに何もないので、振り回す鉄球にさえ当たらなければ、実は簡単にスミに追い詰めることができるぞ。HPは3なので、3回爆風を当てれば次の面へ進む。アイテム回収もできてオイシイ面だ。



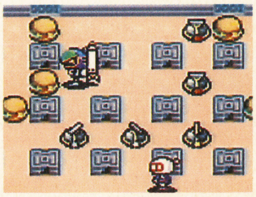
⬆鉄球の射程範囲に入らなければ余裕もいいとこ。さっさと倒せ！

5-2：ジェットボンバー



➡持ってる装備は貫通爆弾のみ。HPは3だ。

始まったら左右どちらかに移動しないと、トレードマークのジェット推進で突っ込んでくる。倒し方は前の面と同じだ。



⬆パンチもキックもないので、この並べ方で確実に爆風を当てよう。

5-5：ボンバーグレート

最後にボンバーマンを迎え討つのは、ボンバーグレート。HPは5。その動きはとても知能的で、こちらの動きに合わせて爆弾を置くニクイヤツだ。対処法としては、キック＋時間差攻撃が有効。長期戦は必至なので覚悟が必要だぞ！



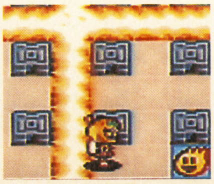
⬆相手の基本能力も高いので、1つのミスが命取りになるぞ！

5-3 レディボンバー

かなり頻繁にビットを撃ってくる。が、それを逆用してビットを撃たせ、遅くなったところを爆弾で囲むと素早く倒せるぞ。



⬆アイテム装備はなにもなし。ただ乱射してくるビットに気をつければ大丈夫だ。モーションを覚えよう。



⬅撃たせたら素早く近づいて爆弾で囲む。まだまだ余裕だネ。

5-4 ボンバーバズーカ

右手のナパームには要注意。撃つ前に1回転するので、回転しはじめたら横に逃げよう。持っている装備はキックのみ。途中でリモコンとキックを取っていれば楽勝だ。



⬆バズーカのナパームは射程が長い。撃つモーションに注意！



⬆相手もキックをもっているので、ケリ合いになることもある。

続いてはボスとのサドンデスマッチ突入!!

5-6：原始機獣ドグーン

ステージ１のボスが復活。倒し方は前と同じく、ノロノロ進むドグーンを先回りし、何個か爆弾を置けば大丈夫だ。



⬇ダメージを与えると出す火の玉は、爆弾を近くに置いてわざと爆発させる。

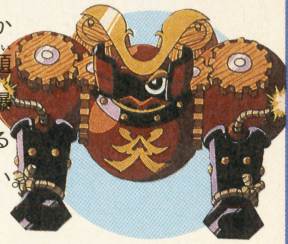


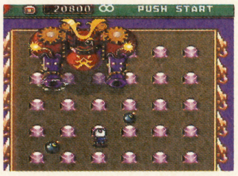


⬆何個か並べると、踏み潰されてもほかの爆弾がダメージを与える。

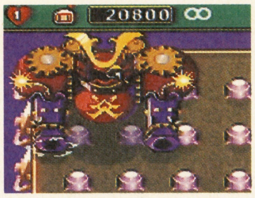
5-7：爆裂機獣マシンダー

画面下に陣取り、中央部分から爆風を根気よく当てれば問題なく倒せる。下に撃ってくる爆弾の停止場所だけは気をつけること。直接当たるのも避けたい。





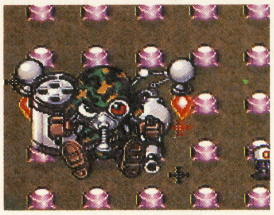
⬆陣取る位置はここ。爆弾が近くに落ちたらいったん離れて、またここへ戻るのだ。



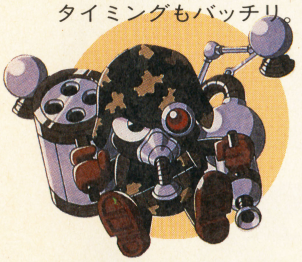
⬅大砲から出てくる爆弾には注意するように！

5-8：ロケッティア・ジョー

一定間隔で地上に降りてくるので、そのタイミングにあわせて爆弾をセットする。可燃ガスを出したあたりがタイミングもバッチリ。



⬅ジョーの撃つミサイルは着弾点がわかるぞ。



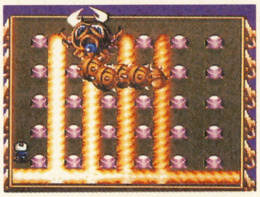


⬅引火したガスの炎にだけは巻き込まれるな！

5-9：爆転機獣センチビート



つねに画面の反対側をキープするくらいの余裕がないと危険。特に回転を始めたら、絶対に縦横に並ばないこと。



⬅ムカデ状態なら、全身に爆風を当てるつもりで爆弾を置いておこう。



⬅回転中は爆弾を弾く危険がある。離れた場所にセットだ。

いよいよバグラーと対決!?

４体のボスを倒すと、いよいよ事件の黒幕が姿を現わす。それは死んだはずのバグラーが残した自分の記憶、バグラーチップだった！　過去に干渉して未来を狙う敵を倒せ！



⬅ついにバグラーチップ自らが出陣！

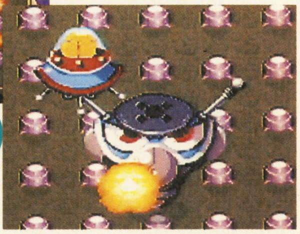


⬆画面を大きく回るバグラー。まわりの黒いエレキボンに当たると死ぬぞ！



⬅画面の端に爆弾を並べ、少しずつダメージを与えよう。

⬇やった倒した！　と思ったら、意外な展開が！



どひー！

バグラーが再び登場!!

エンディングはキミが見るのだ!!



…勝ちたい…



クリアしたい〜い!!



…勝てない…

そんなアナタに福来たる!
ステージ1〜5のフルパワーパスワード超公開!!

●どのくらいフルパワー?

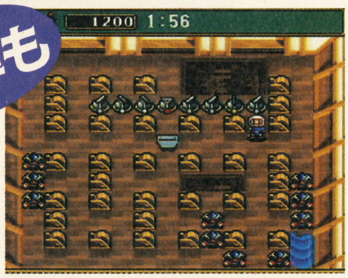
ここで言うフルパワーとは、爆弾の炎の届く距離が10マスぶんで、一度に置ける爆弾は8個。移動スピードも最高の9段階で、リモコン、壁通過、キック、パワーグローブ、パンチ、プッシュを持っている状態をさす。



火力も

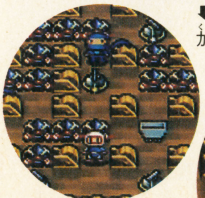
⬅ちなみに画面の横幅が最大で13マス。3マスしか余裕がないのだ。

爆弾も



➡8個も置けると、そこはもう爆風のパラダイス。向かうところ敵なしだぞ。

⬇これに投げ、キック、パンチが加わるのがフルパワーなのだ。





⬆リモコンで強力な火力を制御するのは、フルパワーならではの特権!

ステージ1

1 0 1 9

戦力差測定不能!

普通にスタートした場合とでは、天と地ほどの差があるフルパワーアップ。この甘美な世界を経験すると、もう普通には戻れない!?

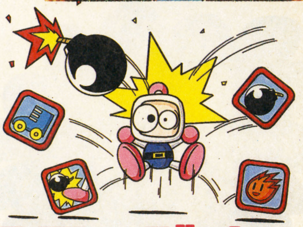
各ステージごとに用意されたパスワードも一挙公開! パスワード入力でコイツを使えば、全面クリアの日も近いぞ。



⬅チマチマとアイテムを集めた頃が懐かしい。



➡フルパワーの威力を見よ! すげえぜ!!



ステージ2

1 2 2 2

ステージ4

0 8 2 7

ステージ3

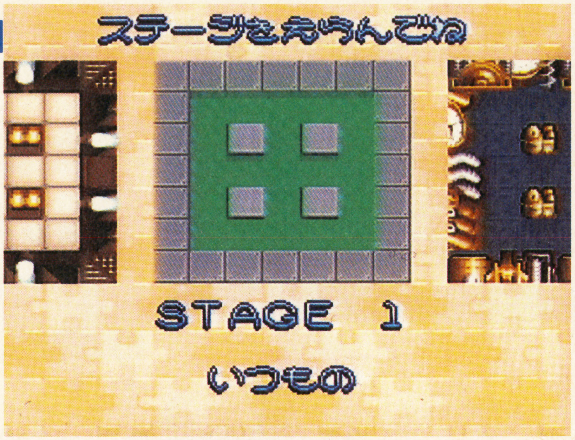
1 1 0 7

ステージ5

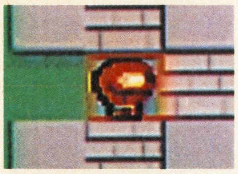
0 1 0 7

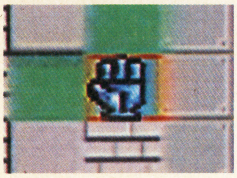
ボンバーの真骨頂"バトル"を斬る!!

キーワードは「押し」と「投げ」



さてここから先の後半戦は、お待ちかねのバトルステージを紹介しよう。『4』の対戦面は、今までのシリーズの中で一番白熱するハズ。なぜならボンバースローやパンチアイテム復活といった、対戦面を強化するアイテムが多数登場するからだ！

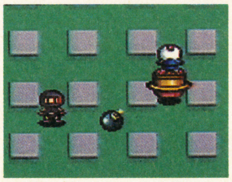


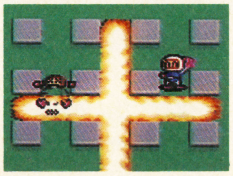


まずはルールを覚えよう

爆風を相手に当てろ!

対戦ルールは簡単。制限時間内に相手へ爆風を当てるなどして倒し、最後まで生き残れば勝者になる。制限時間をオーバーしたら引き分けとなり、規定数の勝ち星を取ったプレイヤーが優勝となるのだ。

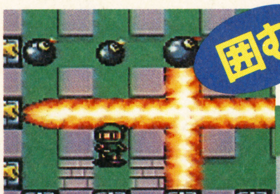




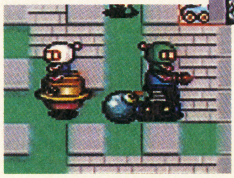
生き残るために倒せ!

対戦相手を倒すためには、基本的に爆風を使う。いろいろな置き方で相手を葬れ！

囲む

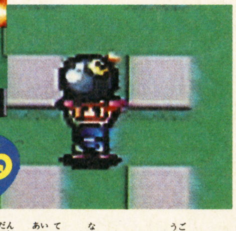


⬅オーソドックスな設置方法。爆弾が複数個置けるようならこの手が一番。



⬅袋小路に入った相手は、出口に爆弾を置いて確実にしとめろ！

投げる



⬆爆弾を相手に投げつけ、動けないうちに爆風を当てる方法もある。

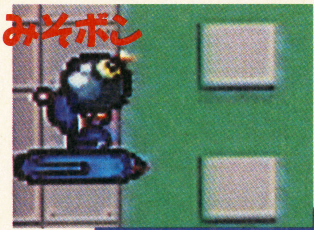
選択ルールでさらに遊べるぞ

対戦ゲームでは制限時間や勝ち星数、さらに追加ルールを3種類オーダー可能！好きなルールを導入して、戦いをもっともっと盛り上げるのだ。使用キャラも、特殊能力を持った五人衆が使えるぞ。



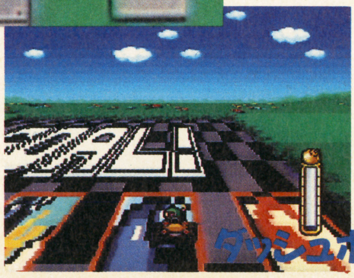
⬅対戦ステージを決める前に、追加ルールを選択するメニューがあるぞ。

みそボン



⬅一足先に負けても、場外から爆弾投げで参戦できる敗者救済モード！

ダッシュボン



➡1勝したらアイテムが1個だけもらえるダッシュボン。カンを頼りに車でダッシュ！



⬆火炎放射やジェット移動の能力を持った五人衆。彼らをキャラに使用できる。

五人衆も使えるぞ!!

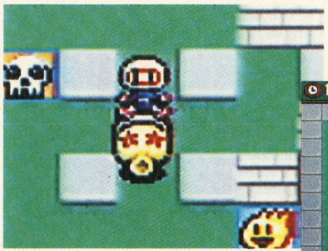
マルカツ独占パスワードついに公開!!

使える乗り物が7種類から13種類に大倍増!



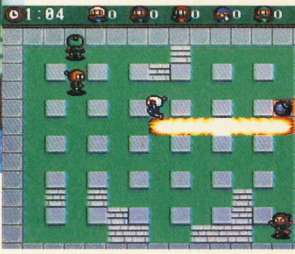
⇧これがパスワードだ!!

4号からチラチラと見せていた謎の数字を覚えているかな？　実はアレ、ハドソン&マルカツ編集部特製のオリジナルパスワードだったのだ！　このパスワードを入力すると、なんとバトル面で使える乗り物が13種類に増えるぞ。さあ迷わず上の4ケタを入力だっ！



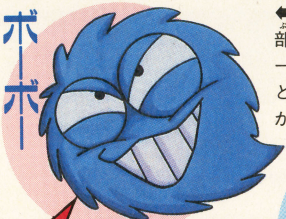
⬆乗り物のイイところは、足りないアイテムの代用&爆風に当たってもオッケーな身代わり君になること！

⬇パスワードで乗れる乗り物は、ソフトブロックを全部消すハグハグを始め、バトルを加熱する物ばかり！



⬅⬉⬇左から、ソフトブロックを全部消すハグハグ、最大火力のボーボー、ＭＡＸスピードになるダルマン。どれも乗れたらウットリなヤツらばかりなのだ。コイツは楽しみだぜ！







オレたちに乗れるぜ!!

上級者でも楽しめるマニアック&チャンピオンモード

マニアック　ルールをイロイロ変えてみよう

新登場のマニアックモードとは、出現アイテムを設定できたり、ハンデをつけられる上級者御用達のモード。アイテムを調整すると、普通じゃ遊べない対戦プレイが可能になるのだ。一度遊ぶとやみつきだぞ。

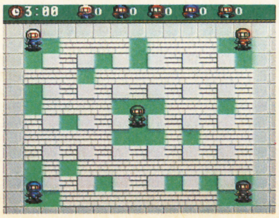


⬆まずはアイテムの出現数を決定。ただし出現場所はランダムに決定されるのだ。何をどれだけ出そうかなぁ？



⬆ハンディキャップも自由自在。最大で5回爆風に当たっても死ななくなるのはウレシイね。

⬇設定が終わったらさっそく対戦！上級者はキック対決など、いままでにない遊びも満喫できるぞ。



チャンピオン　五人衆とサシで勝負!!

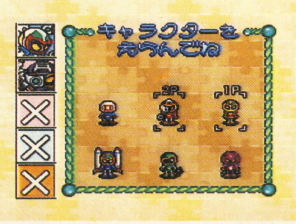
チャンピオンモードは、いわばボンバーマン段位認定試験。最大パワーからスタートし、五人衆を１人ずつ倒してゆくのだ。



だんだんムズくなる!!

⬇ノーマルボンバーマンで五人衆に勝てれば、その実力はホンモノだ！



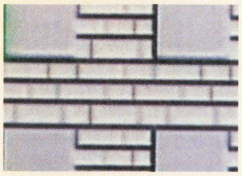


⬆友だちと組むタッグマッチも可能。息が合っていないと手を焼くことに。

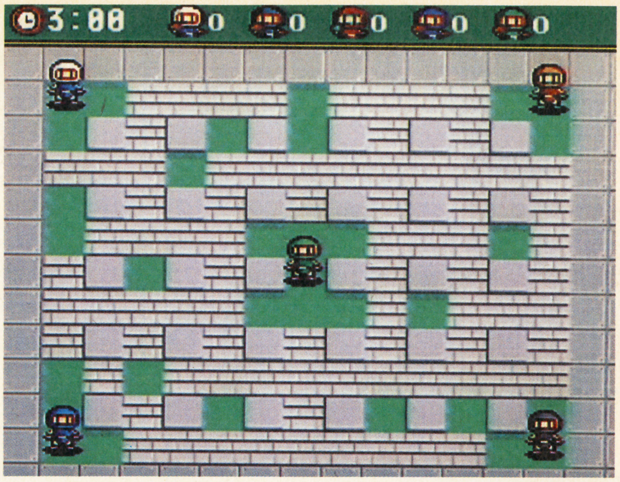
タッグマッチもあるぞ!!

BATTLE 1 いつもの

バトルステージの1は、シリーズ定番中の定番面。ワナの存在しないこの面では、真の実力が試されることになる。爆弾を使ったとじ込め、時間差ボムキック、ボンバーマン投げなど、考えつく限りのテクニックを総動員しなければ、いつまでたっても事故と偶然の手を借りることになるのだ。



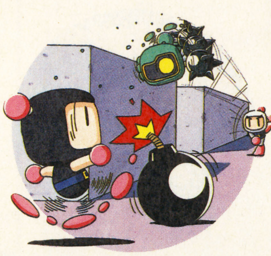
トラップ：なし

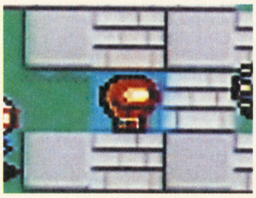


対戦は、1面に始まり1面に終わる！

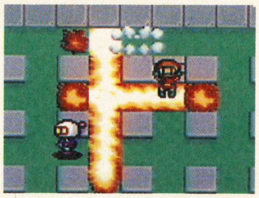
この面に運は存在しない！

ソフトブロックとハードブロック（壊せないブロック）のみで構成されている、シリーズ皆勤賞のシンプルな面。そのぶん、攻撃にテクニックが要求されることになるワケ。『4』ではラインボムが乗り物でしか使えないようになったので、攻撃の幅も多少せまくなっている。





⬅新アイテムの使い方がカギを握る。とくにパンチは重宝するぞ。

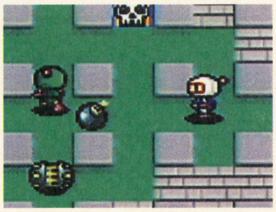


➡すでに持っているアイテムは、取るか燃やすかしてしまえ！

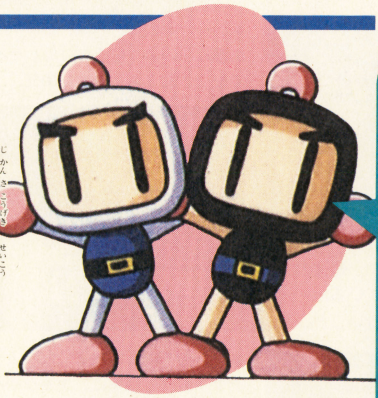
アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○

実力だけが勝負を決める!!

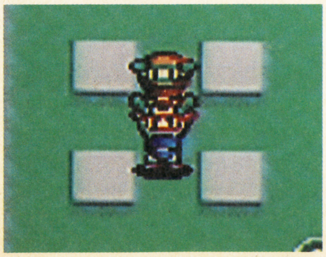
上で「事故と偶然の手を借りる」と書いたけど、これはまわりを見ていなかった場合の話。つまり相手の見渡している範囲より外から攻撃した場合、相手は対処する前に倒されるのだ。くわしくは32ページのテクニック集で解説しよう。とにかくこの面ではアイテムを取ることが重要！



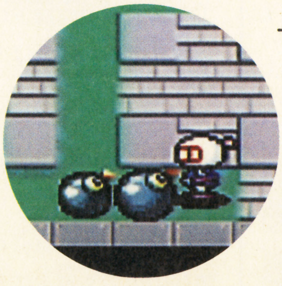
⬅時間差攻撃を成功させるには、爆弾が爆発するタイミングを体で覚えること！



アイテムの使い方がカギだ!!

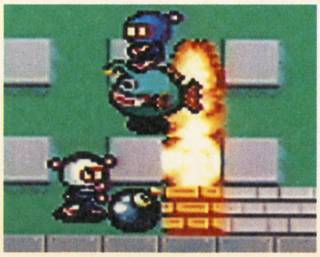


➡対戦相手を持ち上げたら、爆発寸前の爆弾の前へ投げろ！

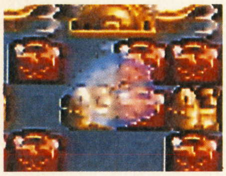


⬆重ねボムにとじ込められても、アイテムのパンチがあれば脱出可能！持ってなければ……残念だったな。

⬇プッシュの間合を知ることもかなり重要。何回も使って体にたたき込め！



BATTLE 2 のろのろびゅーん



トラップ：時計

ステージの上を流れている時計がクセ者。この時計の動くスピードで、ゲーム中の時間が3段階に変化するのだ。簡単にいうと、ボンバーマンの動くスピード＆爆弾の爆発する時間が速くなったり遅くなったりするってコト。この時間をうまく利用することが、このステージでの勝利のヒケツとなるぞ。



恐怖！ チェンジアップステージだ!!

時報の音が合図！

止まってる写真じゃわかりにくいけど、ステージの上を半透明の時計が流れてるこの面。流れるスピードは、面の時間を表わしている。つまり時計が速く流れると、面の時間も速く進むのだ。





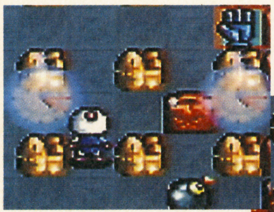
⬅流れが速いと、爆弾の爆発する時間まで速くなるぞ！

⬅逆に遅くなると、ボンバーマンの動きもユッタリモッタリ。イライラメーター急上昇なのだ。

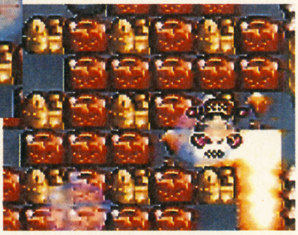
⬇突然動きが速くなると、つまらないミスをしやすくなる。ゲームの音をよく聞いておこう。



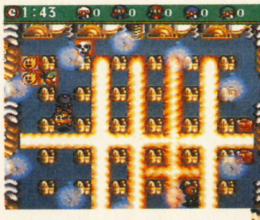
アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	×
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○



⬇腕に自信のない人は、とにかく自爆しないように心がける。それでなくともミスしやすいのだ。



⬆せっかく覚えた爆発のタイミングもアテにならない。爆弾のアニメパターンを見ているか、爆発するまで近づかないこと。



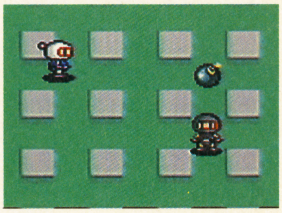
⬇ミスって爆弾に挟まれないよう、ボタン操作は慎重に。キックやパンチアイテムを持っていないうちは、1発ずつ慎重に置いて余計なミスを招かないようにするのだ。



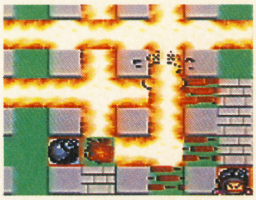
⬆パンチを取ったら盛大に反撃開始だ。立ち塞がる爆弾やボンバーマンは、1つ残さず飛ばしてしまおう。

爆弾爆発のタイミングをつかめ

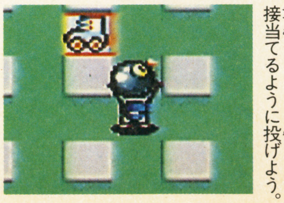
この面はアテにならないけど、それ以外の面では、すべて爆弾の爆発するタイミングは同じなのだ。たとえば角を曲って爆風から身を守る時間を入れると、1マスおきで直線上に爆弾を置いた場合は5〜6個が限界。アニメパターンなら2回最大まで膨らんだ後。秒数なら3〜4秒と覚えておこう。さらに自分の爆弾の火力も覚えておけば、最低限の操作で効率よく戦えるぞ。



⬅爆発時間を知っていれば、爆発直前の爆弾を蹴り出す戦い方ができる。

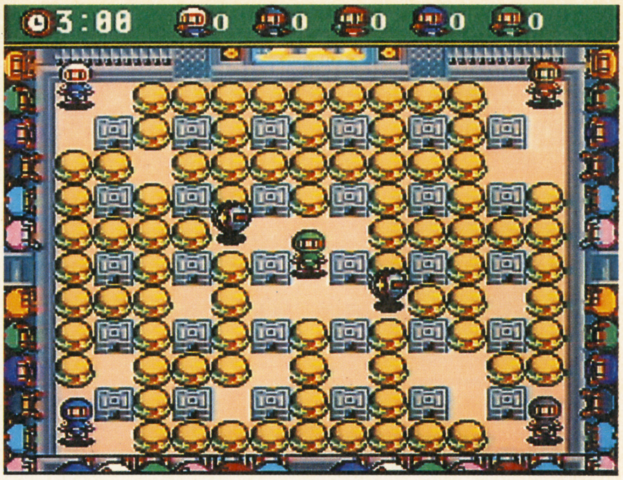


➡パックンガーのラインボムを利用するのもグッド。何個かズラすだけでも効果があるぞ。



⬅爆弾をもっている間、爆発時間はストップ状態。また、投げるときには直接当てるように投げよう。

BATTLE 3 すげだまごろごろ



一見、ハンバーガー屋さんのように見えるステージの中に、鉄球が2個。この鉄球に爆風を当てると、一定の距離をゴロゴロと転がるぞ。さらに鉄球に当たったボンバーマンはもっているアイテムを周囲にバラまいてしまうのだ！　まあ、鉄球に当たらなければ、すむことだけどね……。鉄球が勝負をキメル！

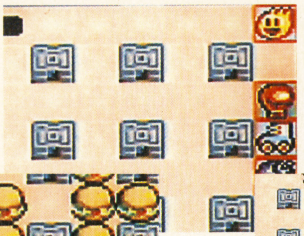


トラップ：鉄球

5Pはつらいぜ、鉄球大暴走の巻

鉄球は攪乱道具

トラップの鉄球は、ボンバーマンの行動範囲を狭める障害物。触ると、集めたアイテムをバラまくことになるので注意。こいつが転がってきたら、進路上に爆弾を置いて止めてしまおう。





←5人プレイでは、5Pの人がツライ立場でスタートする。



←転がるボールに当たると、爆弾を当てられたときと同じようにアイテムをばらまいてしまう。

↓近くにバラまかれたアイテムが落ちていたら、遠慮なくもらっちゃおう。お礼も忘れずに。

アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○





↓鉄球がジャマなのは最初だけ。もし自分のほうに転がってきたら、爆弾を置いてガードしよう。

↑5Pの人は、ある程度の場所が確保できるまで、なるべく鉄球に爆風を当てないようにすること。これが生き残るコツ。



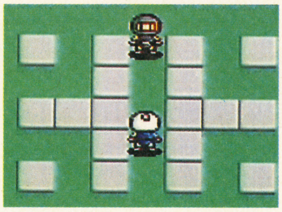


↓バラまかれたアイテムをエサに、対戦相手をワナにハメる手もある。相手を倒せば持ってるアイテムが回収できるんだから、やってみる価値はあるぞ。

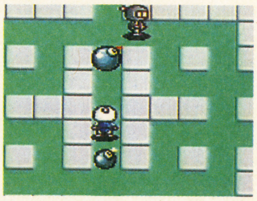
↑もし、鉄球に触ってアイテムを失ったら、可能な限り回収すること。そうしないと、ほかの対戦相手が丸儲けになるからね。とにかく触らないのが一番だ。

友を葬る7つの手段【その1】

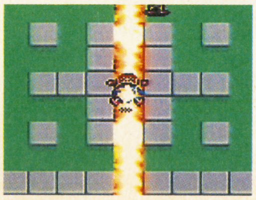
裏バトルステージでよく見かけるのが、ハードブロックで作られた長い直線。こんな場所では、パワーグローブかパンチアイテムを用意しよう。相手の近くに寄り、目の前で爆弾を置いたら、ノータイムで相手の後ろに爆弾を投げる。そして足元にもう1個爆弾を置いてすみやかに立ち去るのだ。これで瞬間挟みうちの完成。あとは爆風の届かない範囲まで逃げ切れば問題ナシ。



←しかける場所は、相手の3マス前あたり。スピードがないと自滅する怖れアリ。

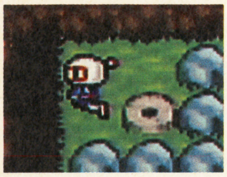


←爆弾を投げたらすかさず自分の足元に1個置いて後ろに逃げる。同じことは基本面でもできるぞ。



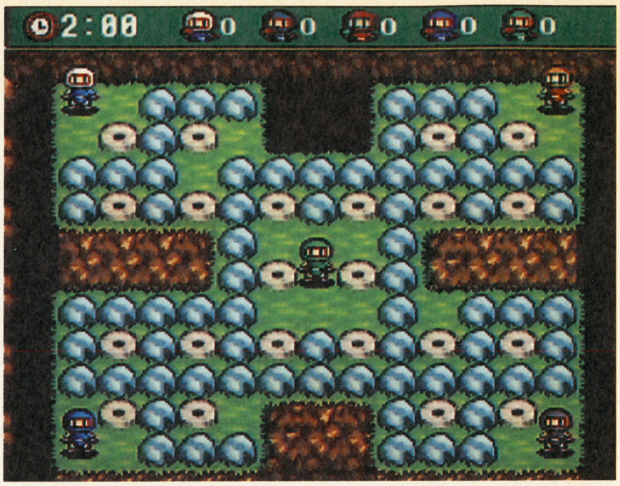
←相手がパンチかキックを持っていると、あっさりと返されてしまう。持ち物確認はしておこう。

BATTLE 4 ぷっしゅでぽとん



トラップ:絶壁

バトル1の「いつもの」の変形ステージに見えるけど、ところがドッコイなんとこの面はステージのへりが断崖絶壁になっているのだ。適当な操作をしていると、気がついたときにはガケから落とされて「みそボン」第1号……。な～んてことになりかねないので、気を引き締めて操作に集中すること。



押し出し、投げ出しで勝負をキメろ

新アイテムが威力発揮

断崖絶壁のこの面は、新アイテム専用にデザインされたとしか思えない面。ここではパワーグローブやプッシュアイテムが威力を発揮する。ソロリソロリと相手に近づき下に落とせ!



⬅ガケっぷちの操作感覚に慣れてからが勝負。パワーグローブかプッシュアイテムを取れ!

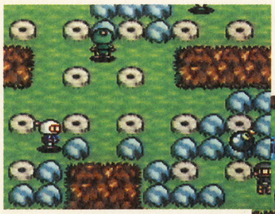
⬇対戦相手を抱え上げたら、そのまま一番近いガケに向かって突進! まさに非情の戦いだ。





⬅慣れないうちは、何もせずとも自滅する光景が見られる。

アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	×
ドクロ	×



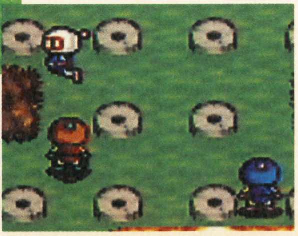
⬇イマイチ届かなかった場合の例。こんなマヌケな戦い方は、ほほえましいけどやっちゃイカン。



⬆パワーグローブで攻める場合、射程距離を覚えるのが最初の課題。ハードブロックでバウンドさせ、距離を稼ぐ方法もあるぞ。



⬇プッシュアイテムで押し出しを狙う場合は、自分の踏み出す距離＋相手の飛ぶ距離を計算して勝負をかけよう。動きながら瞬時に計算できれば文句ナシ。



⬆踏み出し距離がギリギリの場合、空振りしたときの反撃が怖い。押し出そうとしたらガケから転落～っ! なんてのはガッカリ級のミスだぞ。

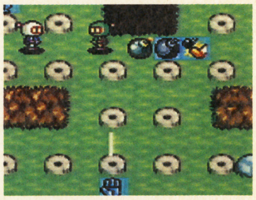
友を葬る7つの手段(2)

この面でパワーグローブを持っている場合、確実に相手を担ぎ上げる方法がある。ほかの面でも使えるやり方だから、この際覚えてしまうといい。

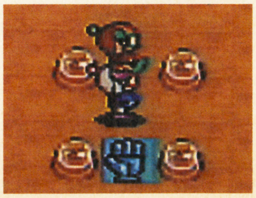
まず爆弾を持つ。爆発するまでの時間は長い方がいいので、爆弾を出したらすぐ持とう。そしてそれを、落としたい相手にぶつけるのだ。これで相手の動きを止め、近づいて担いで、崖へ向かって歩くだけ。簡単でしょ?



⬅相手の持ってるアイテムパネルも取れて、まさに一石二鳥とはこのことですな。



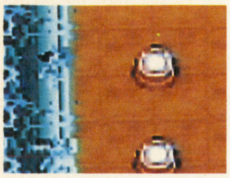
➡最初に当てた爆弾の爆発にさえ注意すればOK。手軽に相手の動きを止められるのは便利なのだ。



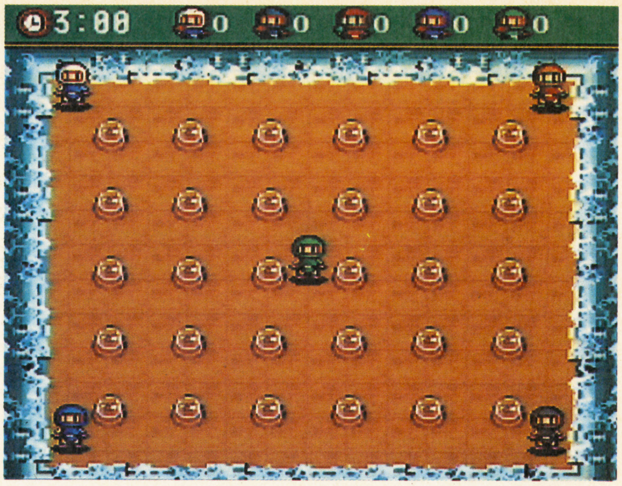
⬅この方法は「しびれてぼん」や、ラストスパートの局面でも効果を発揮。じゃんじゃん試してみ～。

BATTLE 5 しびれてぼん

この面は外周の壁が問題。電流が流れていて、この壁に押し出されるか投げられると、しびれると同時に持っているアイテムをばらまいてしまうのだ。最初からフルパワーの状態で始まり、ソフトブロックが1個もないこの面で、アイテムを失うのは死活問題。絶対に自分がしびれるのだけは避けよう。



トラップ:電流



壁の電流には注意するのだ!!

直接攻めてもいいけどさ

なにせ火力と爆弾数がいきなり最大なので、早いときにはアッという間に決着がつく。特に5Pの場所は泣けるほど危険で、1～4Pの火力十字砲火を受ける可能性が大だ。始めの作戦はイロイロあるが、1～4Pなら爆弾を壁に投げ、出遅れたボンバーマンに当てて動きを止める手がオススメ。ただし相討ちの可能性もあるぞ。爆弾の位置には、常に注意しろ！



⬆サッパリしたフィールドが妙に新鮮。しかし爆弾を置き始めたら、そんなことも言ってられなくなる。画面全体を見渡し、爆弾の位置を常に把握すること。

アイテム出現表

爆弾	×
ファイヤー	×
スピード	×
ゲタ	×
キック	×
パワーグローブ	×
パンチ	×
プッシュ	×
タマゴ	×
ドクロ	×

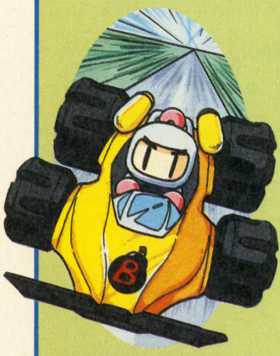


⬇相手を弱体化させれば、かなり有利な試合展開が望める。プッシュで壁に押しつけてもいい。

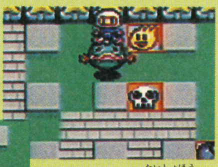


⬆対戦相手に近づいたら、とにかく壁に投げて無力化せよ。出てきたアイテムは取るか燃やして回収させるな！

アイテムパネルあれこれ



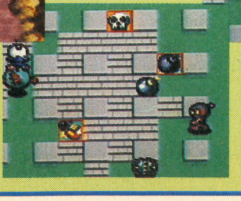
秒を争うアイテム回収では、種類の選り好みなどしていられないが、ここで問題が出てくる。それはドクロパネルの対処方法で、どうしても取りたくないなら爆弾を蹴って消すこと。また、ノーマルゲームでは爆弾通過が出るけど、これはボムキックと一緒に使用できない。やはり消すのが一番か。



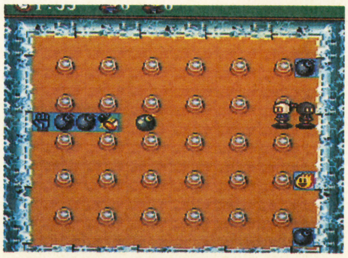
⬇壁の向こうに渡したくないアイテムが出たら、迷わず爆弾を投げる。



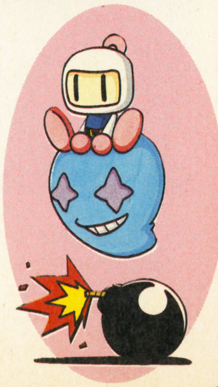
⬆ノーマルゲームの場合、ボムキックと爆弾通過は、最後に取ったパネルが有効になるのを忘れずに。



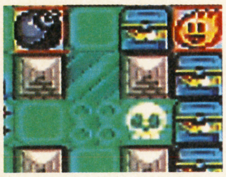
⬆ドクロにも対処法はある。ほしくない効果の場合は手近のアイテムパネルを取って効果を早めに消しておこう。



⬆アイテムパネルが遠くに転がったら、爆弾を蹴ってパネルを消してしまう方法もある。ただしやりすぎには鉄拳制裁のお礼つき。



BATTLE 6 びっくりふろあ



トラップ：タイル

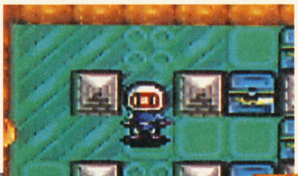
このステージの床はすべて、爆風を浴びると通常のタイル、粘着タイル、ツルピカタイル、ドクロタイルの4種類に変化する。このタイルの効果を知っておかないと、ライバルと戦う前に自滅しちゃう可能性高し。注意しよう。戦略としては、ジッと動かないのが一番の得策か？ちょっと弱気だけどね。

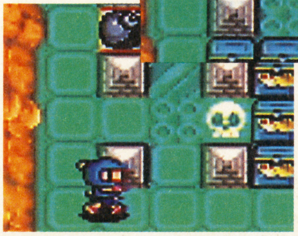


床のタイルが勝負の明暗を分ける！

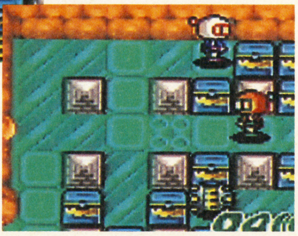
足元には要注意だ

爆風を浴びるたびにタイルの種類が変わるので、爆弾をしかけたときに考える脱出コースはアテにならない。どこに爆弾をしかけてどこに隠れるかは、そのときの状況を見て判断するのだ。





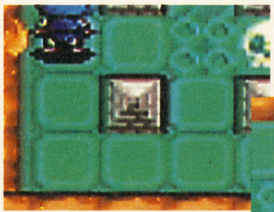
⬅対戦相手を攻撃するより、まず足元の安全を確認すること。



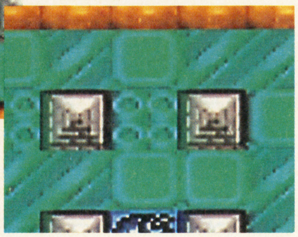
⬅爆風を当てる前はこんな模様。ここに爆弾を爆発させるとどうなるかというと……。

⬇こんな感じで、まるっきりちがう模様に変化してしまう。このステージは頭を使うぞ。

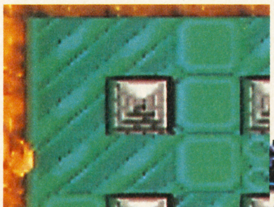
アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○
フルファイヤー	○



⬇粘着タイルの上では、ボンバーマンのスピードが極端に遅くなる。爆弾設置後は要注意だ。

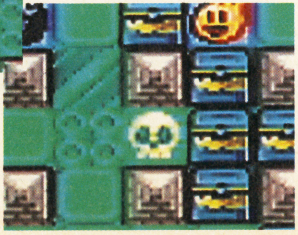


⬆これがノーマルタイル。この上では、ボンバーマンの能力に制約を受けることはない。存分に動き回ろう。



⬆上に乗ったら、障害物に当たるか別のタイルにつくまで止まれないツルピカタイル。コイツがこの面をややこしくしている張本人なのだ。

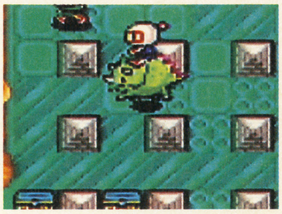
⬇ドクロタイルは、一度効果が発生したら、あとはノーマルタイルと同じになる。ただし模様は変わらないので、どのドクロタイルを踏んだか覚えておこう。



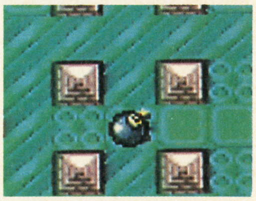
ほとんどパズルのような面

上に乗ったら止まれないツルピカタイル。このタイルが、アクションゲームの『ボンバーマン』を、アクションパズルの域にまで高めてしまっている。途中で止まれないツルピカは、タイルにのる前に、前方が安全かどうかを確認しておこう。

粘着タイルもかなり危険だ。こっちはボンバーマンの速度が遅くなるので、移動した量で爆発時間を覚えている人は要注意。



⬅この面はタイルの配置でワナができ上がる。特にこういう地形は気をつけろ！

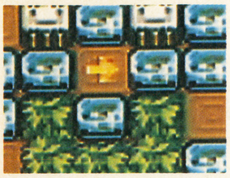


➡種類の違うタイルに爆弾を蹴っても、その手前で止まってしまうのだ。



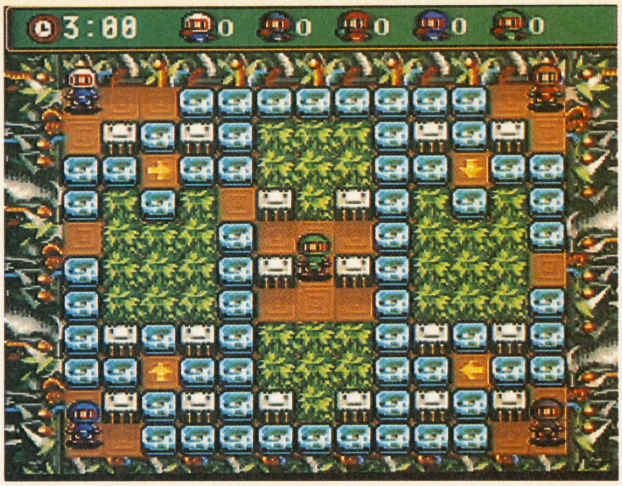
⬅パンチアイテムがあるなら、そっちを使ったほうがいい。多少事態は好転するかもしれない。

BATTLE 7 かくれんぼん



画面3分の1を森が隠す7面。この森の下に何があるかは、ほとんど見えないようになっている。ちなみに『3』では、森の下に置かれた爆弾が爆発すると無条件で最大火力になったが、今回はそんな不条理なことはない。そのかわり見えにくさは前作以上になったので、トラップの矢印と組み合わせて使おう。

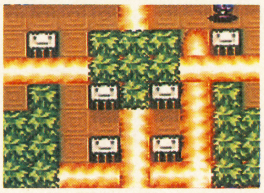
トラップ：矢印



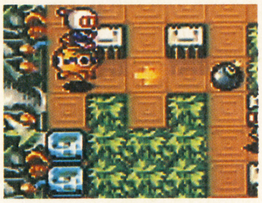
キックの攻撃バリエーションを増やせ！

キックが主役の矢印面

最初の課題は、キックパネルを押さえること。これは攻撃だけでなく、防御の上でも重要なことだ。7面の矢印は時計方向に回転するようにつながっているから、自分の背中の方向に爆弾を蹴って止め、流れてくる爆弾をブロックさせせよう。あとは森の使い方がカギだ。



⬅森を利用するのは、ゲーム中盤から後半にかけて。それまでは無視！

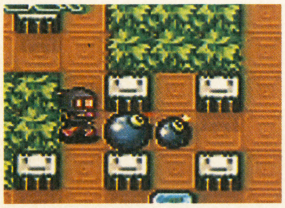


⬆矢印があると使ってみたくなるのが人情。この心理を逆利用する。



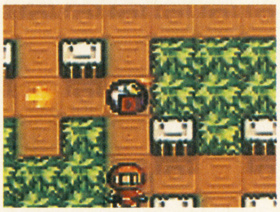
➡森に気を取られるより、とっととアイテムを回収してしまったほうがいい。

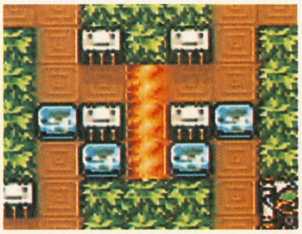
アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	×
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○
フルファイヤー	○



⬆火力が充分でないうちは、矢印の手前で爆弾をストップさせておく。これで相手の爆弾を止めるのだ。

⬇爆弾を止めないでぶつけた場合、デンジャラスボムに成長してしまう。くわしくはP28を見てくれ！





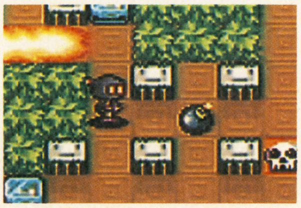
⬆五人衆キャラを使っているなら、森の中で特殊能力を使うのも作戦の1つ。

⬇いきなり飛び出すロケットに、相手は驚くことまちがいなし！



友を葬る7つの手段【3】

時間差蹴りとは、爆弾を置いてしばらく待ってから蹴る戦法。相手の爆発タイミングの読みを狂わせる効果がある。直前止めは、爆弾を手前で止めるフェイント技だ。

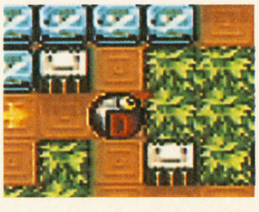


⬆直前止めの技を使う場合には、相手の2～3マス手前で止めるといい。蹴る前に時間をかせぐのも忘れずに。



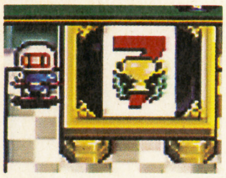
➡時間を稼ぐのに森を利用すれば、完璧にごまかせる。

⬅時間差は気づかれないうちにやる。そこで……。



爆発のタイミングをつかめ!!

BATTLE 8 くるくるすろっと



トラップ:スロット

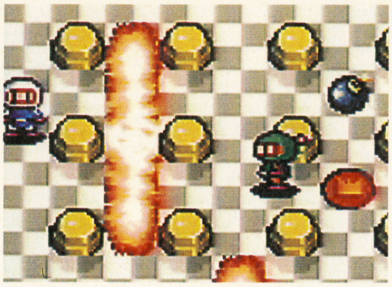
巨大なスロットマシーンが、画面の上を占める。ソフトブロックが1個もないこの面では、アイテムを手に入れるためにスロットマシンを回さなきゃならないのだ。相手の爆弾をかわしつつ、どんどんスロットを回転させよう！　揃い目によってはドクロも降るから気をつけてね。ちなみに目押しは効かないぞ。



うなるスロット、飛び散るパネル!

アイテムが揃うまで回せ!

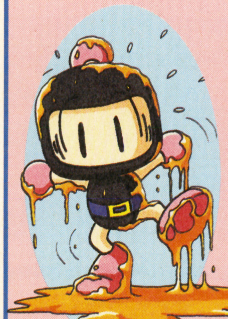
このステージ、まともにやっても楽しいけど、対戦相手にこう持ちかけてみるのもおもしろい。「ね、アイテムが降ってくるまで協力しない？」ってね。そうすればアイテムも早く集まるから言うことなしでしょ。そしてアイテムが降ってきたら、いきなり奪いあいがスタートするのだ。椅子取りゲームみたいで楽しいぞ。テクニックは「いつもの」に準じるので、ぜひお試しあれ。



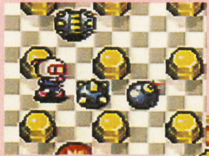
⬆ボタンに爆風を当てるとスロットがスタート！　あとはボタンを踏めば、スロットが1つずつ止まってゆく、これがなかなか揃わないんだな。

アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	○
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○

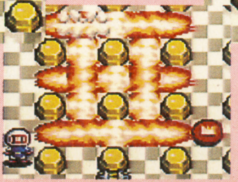
デンジャラスボムって?



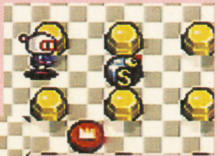
さりげなく登場した、『4』で初登場の新ルールがコレ。蹴られて移動中の爆弾に、反対方向から別の爆弾を蹴って当てると生まれる「デンジャラスな」爆弾だ。コイツが爆発すると、爆風が5×5マスの範囲「全部」を埋めつくす。普通の爆弾みたいに縦と横をズラせば安心なんてもんじゃないぞ!!



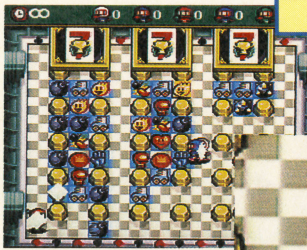
⬆転がる爆弾に、もう1個の爆弾を蹴って当てるとできるぞ。よく見ると爆弾には「D」の文字が……。



⬇これが恐怖の爆風。これじゃ離れるしか生き残るすべはないよね。



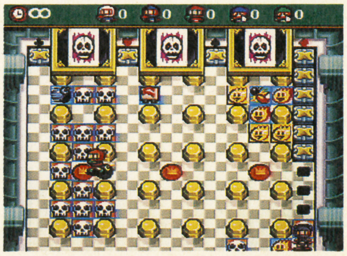
⬆デンジャラスボムに同じ要領で爆弾を蹴り当てると、スーパーデンジャラスボムにグレードアップ！



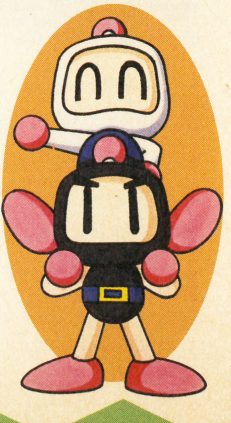
⬇スロットドラムは、ボタンを押してから止まるまでに多少の時間がかかるのだ。



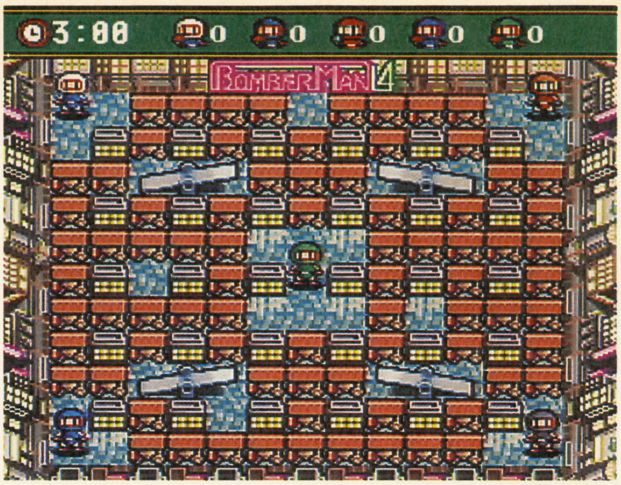
⬆2個以上そろえばアイテムが降ってくる。3個揃うと雨のように降ってくるぞ。とりまくるのが吉。

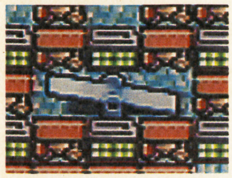


⬆ドクロが3つ揃うとスゲェことに。デンジャラスボムは降る、パネルは全部ドクロ、さらにプレッシャーブロックまで落ちてくる！



BATTLE 9 ぎったんばっこん





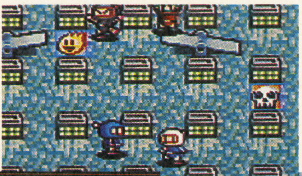
トラップ:シーソー

前作の『3』でデビューしたシーソー面の続編だぞ。パッと見のステージ構成は前作と同じようだけど、1つだけ強力にバージョンアップした点がある。それは「設置された4つのシーソーが連動して動く」こと。このしかけのおかげでさらに過激におもしろくなったぞ。シーソーゲームでガンガン飛ばせ!!

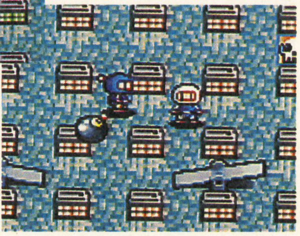
連動シーソーでおもしろさ150%アップ!

シーソーは発射台

いよいよ、不用意にシーソーの上へ乗れなくなってきた。4つのシーソーが連動しているので、吹っ飛ばす側はどのシーソーで待ち伏せしてもOKになったのだ。油断は超禁物だぞ。



⬅右下のシーソーに爆弾を置き、左上のシーソーにボンバーマンが乗る。すると……。

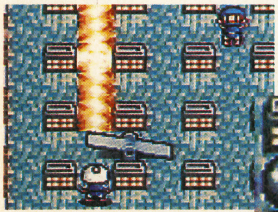


⬇右下の爆弾が突然ジャンプ！これが連動シーソーのしくみだ。しかも左右対象になっているぞ。

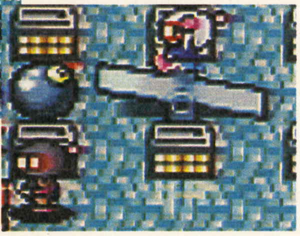


⬅ちなみにこれが、『3』でのシーソー。違いがわかる？

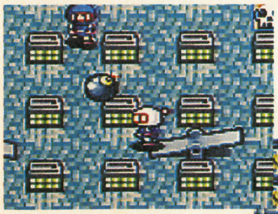
アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	×
ドクロ	○



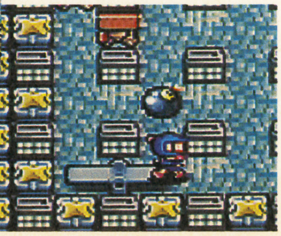
⬆前作と同じく、シーソーの上がっている側では爆風も通らないし、蹴った爆弾も止まるのだ。覚えておくとけっこう便利。



⬇シーソーの真ん中部分は停止不可能。必ず、左右どちらかに乗っていることになる。



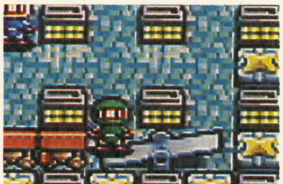
⬆シーソーから飛ばされた爆弾が、何マス先まで飛ぶかを覚えておくのは重要。ただしシーソーに頼りすぎても自滅する。何ごとも臨機応変が大切なのだ。



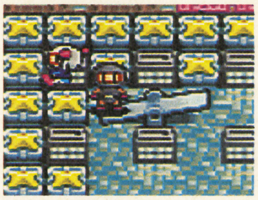
⬇シーソーの恐怖は、プレッシャーブロックが落ちてきてから。これで場外に飛ばされたボンバーマンは、無条件で負けになる。シーソーの内側には乗らないこと。

友を葬る7つの手段【4】

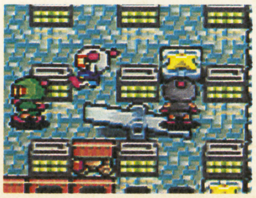
シーソーの真の恐怖は、時間切れ直前になってから。『ボンバーマン』のルールでは、時間切れ1分前から、ステージの外周部にプレッシャーブロックと呼ばれる特殊なブロックが落ちてくる。このブロックの上に投げ出されると、無条件で戦線離脱になってしまう恐ろしいブロックだ。そしてシーソーの射程は、このブロックに余裕で届く！　うかつに乗れない理由がコレだ。



⬅サドンデスルールを選択していなければ、ブロックはここで止まる。

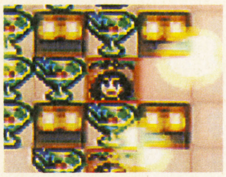


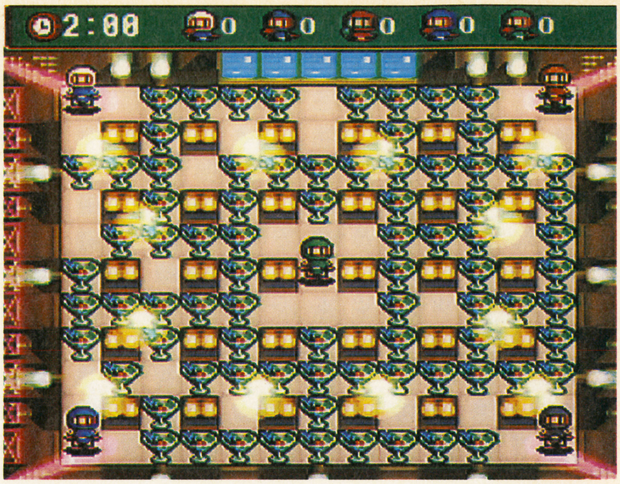
⬅でもシーソーのジャンプ射程は、しっかりこのブロックに届いてしまうのだ。恐るべし。



⬅自衛手段として、十字キーを押さない手もある。これだとシーソーの真上をジャンプするだけ。

BATTLE 10 なりきりこすぷれ





なんだかキラキラした、ハデなステージ。この面にトラップは存在しない。唯一違うのは、このステージ10だけに出現するコスプレアイテムが取れること。このコスプレアイテムを取ると、ハドソンから発売されているゲームのキャラクター、ハニーとコテツに変身することができるだけ。メリットはあるの!?

トラップ:なし

本物はいったいどれでしょう!?

命1個分の価値アリ

先に言うと、メリットは2つある。1つは全員がコスプレアイテムを取ると、誰が誰だかわからなくなるコト。もう1つは実用的で、爆風に当たるともとの姿に戻る。つまり爆風に当たっても、1回なら死ぬことはないということだ。この場合、もう一度別のパネルを取れば、再びバリア効果を得られる。一見すると役に立ちそうにないけど、こんなにメリットがあるのだ。



⬆動かしている本人以外は、まったくわからなくなるコスプレアイテム。トップをねらい撃ちしたい場合には、どのキャラがチャンプか覚えておこう。

アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	×
パンチ	×
プッシュ	×
タマゴ	×
コスプレ	○
ドクロ	○

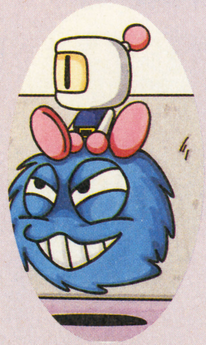


⬇同じくハドソンキャラのコテツくん。コスプレキャラは、この2人しかいないぞ。



⬆こちら、ハドソンから発売されている『鮫亀』のキャラであるハニーちゃん。でも変わるのは姿だけなのだ。

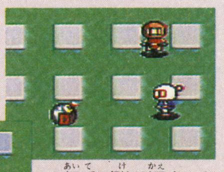
友を葬る7つの手段(5)



ここで取り上げるのは、数あるアイテムの中でも人気の上位を占める「ボムキック」。これで相手を攻撃する場合、相手もキックを持っている可能性を考えなければならない。そこで登場するのが、蹴って止めた後のⓍボタン連打。これを使うと、相手が爆弾を蹴り返せないのだ。試してみてね。



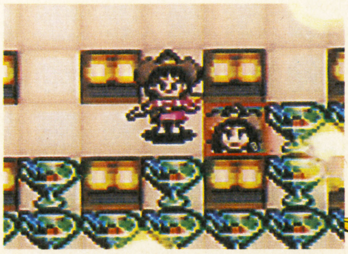
⬇相手に爆弾をわざと蹴らせて時間を稼ぎ、近くで爆発させる手もある。



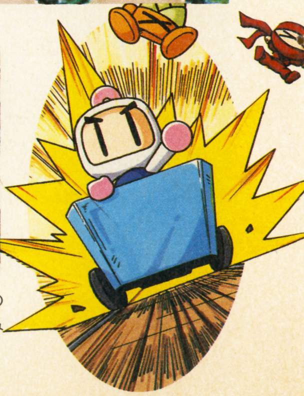


⬆正確には蹴った瞬間に止めているのだ。蹴った本人でなくとも爆弾が止められる機能を使った技。

⬆相手が蹴り返すことを見越して2発目を蹴り、デンジャラスボムを作ってトドメ！　かなり上級テクニック。



⬆コスプレパネルを見ただけでは、どちらのキャラに変身するかはわからない。取ってみてのお楽しみってコトで。



BATTLE 11 とろっこやろう



トラップ:トロッコ

やっぱりあったぞトロッコステージ。壁だろうが、ボンバーマンだろうが、進路をジャマするヤツをことごとくなぎ倒して進む、パワフルな乗り物のトロッコが主役のステージ。今回は乗ると3パターンの線路のうち、どれかを爆走するぞ！　乗ってる途中は無敵ィ無敵ィ！　ヘイ、ゴーゴーゴー!!



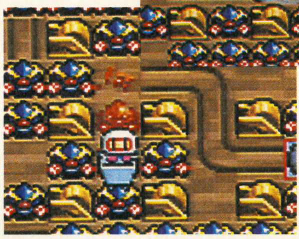
1年ぶりのトロッコ大暴走だ!

弱くなってない!?

『4』のトロッコ、実は前作に比べて弱くなっている。というのも、時間切れ1分前に出現するプレッシャーブロックの上に乗ると、ボンバーマンが死んでしまうようになったのだ！



⬅序盤や中盤では威力を発揮するトロッコだけど、終盤でひかれるのはちょっと恥ずかしいぞ。

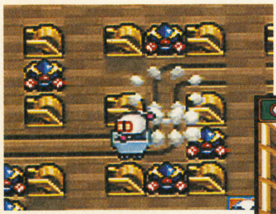


⬅でも爆風は効かないし、ソフトブロックはブッ壊す。最高。



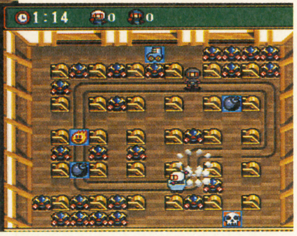
⬇トロッコの終着点はわかっているから、タイミングよく爆風を当てれば逃がさず倒せる！

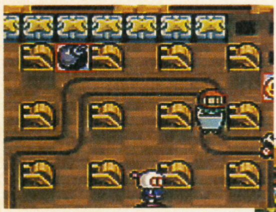
アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	○
パンチ	○
プッシュ	○
タマゴ	○
ドクロ	○



⬆「えいやっ」と乗ったら、後は1周するまで止まらない。ほしいアイテムがあっても、通過するか踏み潰しちゃう。

⬇自分の足元にレールが出たら、すぐ離れないとトロッコが突進してくるぞ。早く逃げろ！





⬇ホラ死んじゃった。『3』では、こんなブロック無視して進んでたんだけどねー。ちなみに、この弱点を利用する手もある。トロッコしか逃げ場がないようにするのだ。

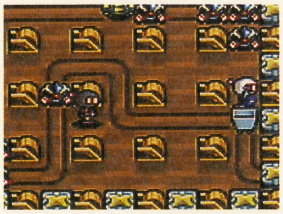


⬆ラスト1分に突入し、プレッシャーブロックが降ってきたら、絶対トロッコに乗っちゃいけない！　乗ると死ぬことをキモに命じておけ。約束だ。

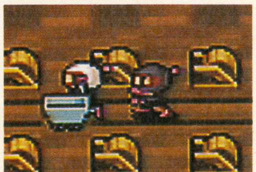
友を葬る7つの手段(6)

この面のトロッコを使った攻撃を2種類ほど披露しよう。どちらもラスト1分で、プレッシャーブロックが降っている状態とする。

この場合、乗ったら絶対に死ぬことになる。ということは「乗せれば確実に倒せる」のだ。そこで登場するのが、やっぱりパワーグローブとプッシュアイテム。これでトロッコに押し込んでしまえば、あとは天国まで一直線だ！　ぜひ試してみてくれい。



⬅ボンバーマンを投げる場合は、射程の5マス目からキッチリあわせないとダメ。



➡プッシュの場合は、自分の踏み込む距離を計算に入れておかないと自分が天国列車に乗ることに。

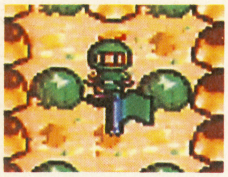


⬅プッシュの注意として、トロッコが自分のいる方向に向かってくる可能性も忘れちゃならん。

BATTLE 12 はたはたとりとり



自分のとなりにチョコンと置いてある旗を燃やされると負けてしまう特殊なステージ。当然のことながら、自分が爆殺されてもイカンぞ。なんとここはパワーグローブやプッシュアイテム、パンチアイテムが出ないのだ！だから爆弾をぶつけたり、押し出して攻撃するといった方法が取れない。工夫が必要だ。

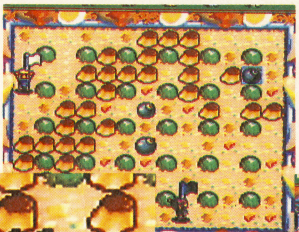


トラップ:旗(?)

ずっともってりゃ大丈夫…なんだよな

旗は下ろすな!

この面は自分以外に、自分の旗も守らなきゃならない。旗はキャラと重ねることで持てるんだけど、相手の旗も持ち逃げできる。旗が取れたら、袋小路に放り込んで出口に爆弾を置け！





⬅アイテムを当てて目を回させることもできないので、一度自分の旗をもつと下ろす必要ナシ。

⬇パワーグローブが出ないから、両手がふさがっていてもなんの問題もないのだ。



⬅でも自分の旗をもったら、下ろす必要はまるでナシ。

アイテム出現表	
爆弾	○
ファイヤー	○
スピード	○
ゲタ	×
キック	○
パワーグローブ	×
パンチ	×
プッシュ	×
タマゴ	×
ドクロ	○





⬇ちなみに旗に向けて爆弾を蹴った場合、爆弾は旗を通りすぎる。近くで止めて爆発させよう。

⬆ゲームがスタートしたら、爆弾を置く前に旗を回収しよう。あとは好きなところに爆弾を置き、普通にプレイすればいい。





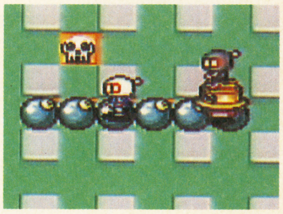
⬇ボンバーグレートの場合、自分は爆風を無効にできるけど、肝心の旗が燃えてしまって自滅！ 旗は一種の能力封じだと思ったほうがいい。これで条件は揃ったぞ。

⬆特殊能力を使いこなすボンバーマンには、この旗がとっても危険な代物に。ジェットボンバーの場合、噴射の炎で自分の旗を焼いてしまうのだ。

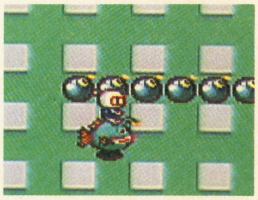
友を葬る7つの手段【7】

最後はラインボムについて解説しよう。今回の『4』ではラインボムのアイテムがなくなった。唯一使えるのは、パックンガーに乗ったときだけなのだ。

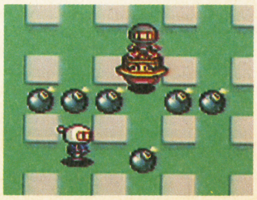
一番お手軽な使い方は、倒したい相手がハードブロックの間を通ったとき。その瞬間にラインボムを使うと、相手は簡単に爆弾の間に挟まれてしまうぞ。さらに隣道にラインボムをしかけ、1個だけズラすやり方もある。



⬅前後に爆弾が重なっているので、パンチ以外での脱出は不可能。お手軽でしょ。



➡まずラインボムを隣にしかけて「相手を隠れさせる」。安心しているところを追い討ちするのだ。

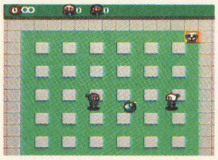


⬅当然、ボムの数が足りなければ意味がない。爆弾アイテムはシッカリ集めておこう。

生き残るために、これだけは覚えよう!

1 爆発時間は体で覚えろ

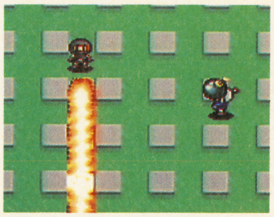
数々の戦い方を覚える前に、一番必要となるのがこの知識。自分で実際に爆弾を置いて、体で覚えよう。



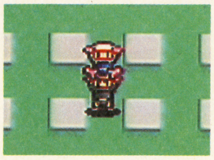
⬅時間差や直前止めなど、数々の技の基本となる知識なのだ。

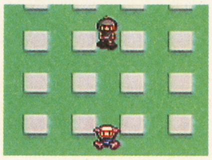
2 常に投げを狙え!!

とは書いたものの、別に投げるのは爆弾だけじゃない。相手を投げるのも戦い方の1つだ。くわしくは21&22ページを見よう。



⬅爆弾投げは初歩の作戦。単純なだけに効果も絶大だ。

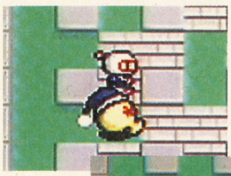




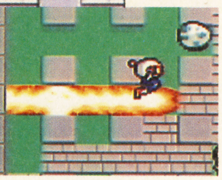
⬅相手を投げるときは、どれだけ近づけるかがまず重要。逃げるほうは爆弾を投げてやりましょう。

3 乗り物は命一個の価値

乗り物に乗って爆風を浴びた場合、ダメージを受けるのは乗り物だけ。ボンバーマンに害はないのだ。つまり乗り物は、ハート1個分の価値がある。卵を見つけたら、どんな乗り物でも迷わずに乗っておこう。



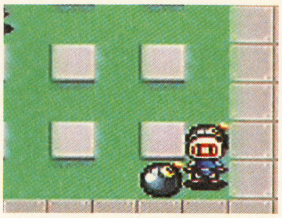
⬅乗り物の特殊能力に害はない。見つけたら乗れ!

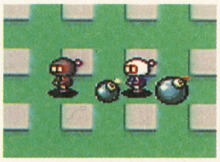


➡でも爆弾投げができないのが玉にキズなのだ。

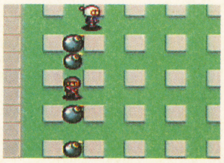
4 挟まれてもあきらめるな!

ちゃんとアイテムを集めていれば、爆弾に挟まれた場合でも逃げられる可能性は高い。パンチかキックがあれば、生存率は格段にアップするぞ。

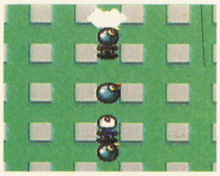




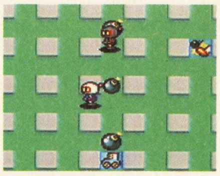
⬅1個なら挟まれてもキックがあればOK。



⬅何個重ねられてもパンチで逃げられる。



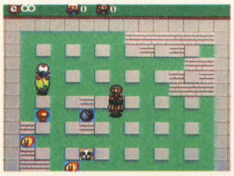
➡蹴るだけで脱出可能。そして反撃だ!



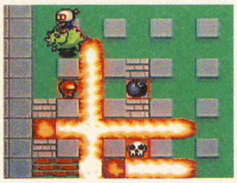
➡ポンポンと投げまくって逃げろ!

5 いらないなら燃やせ!!

いやもう、ホントに文字どおりの意味。というのも、爆弾とファイヤー、そしてダッシュ以外のアイテムは、何個取っても同じだからね。時間がないなら取ってもいいけど、あるなら燃やして屈辱感をあおってやろうぜ。



⬅すでにみんなもってるなぁ。そんな場合は爆弾をバラまいて……。

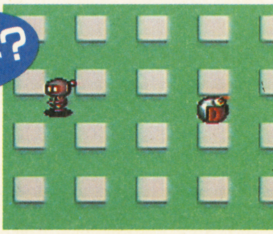


➡「燃えろよ燃えろ〜」などと口ずさむと超効果的。問題ないっス。

6 デンジャラスボム、見かけたら逃げろ!

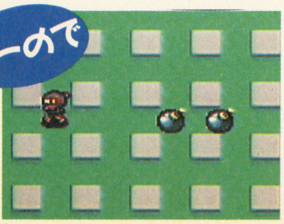
この危険極まりないシロモノ、デンジャラスボムは、実に5×5という広範囲に爆風が届く。当然、作った本人が巻き込まれちゃう可能性も高いのだ。もし対戦中にできてしまったら、「さわらぬ神にたたりなし」というコトワザ通りダッシュで逃げよう。一時的な撤退、これも生き残るための有効な作戦の一つだぞ。

これは?

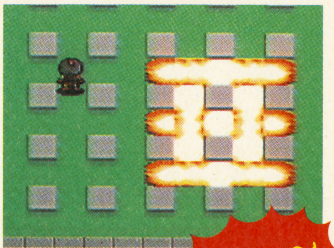


⬆できたばかりのデンジャラスボムには、サン然と輝く"D"の文字が!

せーので



⬅さっそく実験してみよう。両方から爆弾を蹴るとどうなるかな……。



あひぃ〜

オマケ



⬅同じ要領でもう一度やると、スーパーデンジャラスボム!

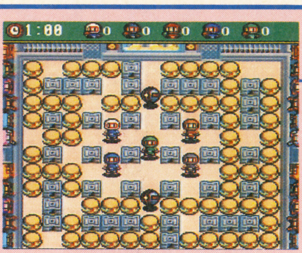
ボンバーファンなら一度は遊びたい

バトルステージ2



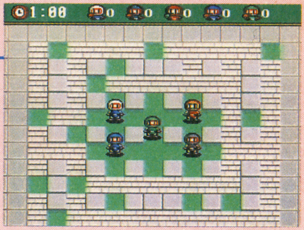
中央スタートで急加熱!!

このバトルステージ群の特徴はなんといっても中央スタート。対戦相手に手の届く距離から、いきなりゲームが始まるのだ。自滅覚悟で短期決戦を挑むか、いったん外に出て勝負するか？ 選ぶのはキミだ！



すげだまごろごろ

「いつもの」と同じくらいの広さに、さらに鉄球が加わった。アイテム回収のためにしかけた爆弾が、鉄球を思わぬ方向へ動かすことになるので要注意！



いつもの

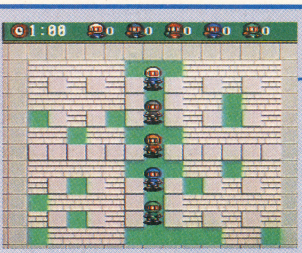
真ん中にギュッと集められたステージ。とりあえずアイテムを集めるまで、無駄な戦いは避けたほうがいいだろう。勝負はそれからでも遅くない。

バトルステージ3



地形も敵だぞ!

だんだんとトリッキーになってくるバトルステージ３。この10面は、どれもひねくれまくったステージ構成になっている。スタートの配置を見たら即決で動かないと、気がつく前に爆風に襲われるぞ！



いつもの

まず直列スタートにびっくり。また、対戦相手にロケットボンバーがいる場合、いきなりロケットダッシュされ、逃げる間もなく試合終了……てなことも。



すげだまごろごろ

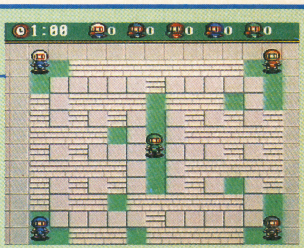
１本道が渦を巻いているひねくれ面。こんな場面では23ページで解説した戦法が特に有効なのだ。ただし火力に注意しておかないと、自分も爆風に焼かれることになる。

バトルステージ4



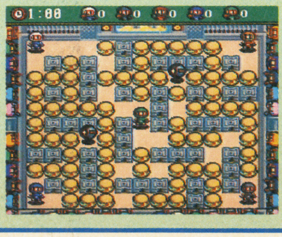
せまい通路に要注意!

面自体は狭くないんだけど、ハードブロックが複雑に並んで、迷路のように入り組んでいるのがバトルステージ４の特徴。ここまでくると、なんだかパズルゲームをやっているような錯覚に陥るのだ。



いつもの

もはやここまで手を加えられると、まったく印象が変わってしまう。らせん状に作られた通路は、パワーグローブとパンチがないと攻めきれず、手を焼くぞ。



➡鉄球に当たって、アイテムをなくさないこと！

すげだまごろごろ

まるで迷路。すでに鉄球など眼中から消えてなくなるほど、ルート探しに目をこらしてしまう面だ。こういう狭い面では、アイテム回収率が勝負を決める！

裏バトルステージパスワード大公開!!

ぷっしゅでぽとん



ここもやっぱり中央スタート。でもステージは広めなので、ガケから落ちる心配は少ない。ただし、だれかがグローブを取ると、片っぱしから投げられる危険が大なので注意しよう。常にまわりに気をつけること!!

びっくりふろあ



やはりこの面も中央スタート。最初の爆弾爆発で変わるタイルが、勝負の行方を決めるぞ。

かくれんぼん



くるくるすろっと



外側に外周通路があるんだけど、ここに出ても何の得もない。中に入って、近距離戦の攻防に加わったほうがいい。

ぷっしゅでぽとん



プッシュとパワーグローブが「これでもかっ!」と出てくる面。地獄の突き落とし合戦が楽しめる。爆弾で勝負してもいいけどね。

かくれんぼん



真ん中にある回転矢印がイイ味を出している。森のことはあまり気にしないで、キックの醍醐味を満喫したい面。ただし勝負も忘れずに。

びっくりふろあ



ちょっと変則だけど、普通の面に見えなくもない。でも実は、からくり床がいたるところに隠されたジャンプ面なのだ。どこに飛ばされるかわかんないぞ!

ぎったんばっこん



8つのシーソーがきれいに整列しているのは壮観。でもゲームが始まると、そんなノンビリしたことは言ってられなくなるぞ。とにかく忙しい面。

かくれんぼん



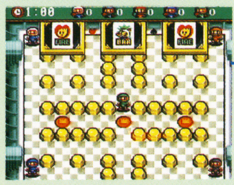
トラップがよく考えられて配置されているけど、イマイチ盛り上がりに欠ける面。キックとパンチを使い分けよう。

しびれてぼん



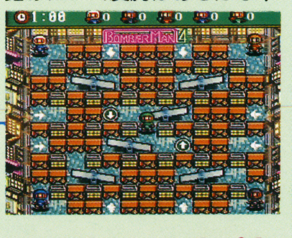
フルパワーのスタートに変わりはない。違うのは、面の上下に3つのループがついたこと。ここに爆弾を蹴れ!

くるくるすろっと



横一直線の通路にスイッチが。踏みにいく度胸はあるかな?

ぎったんばっこん

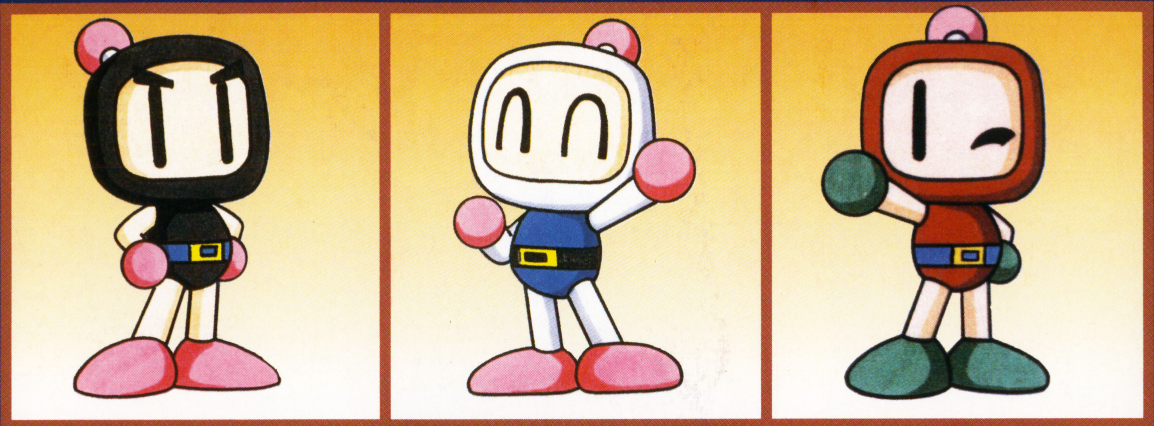


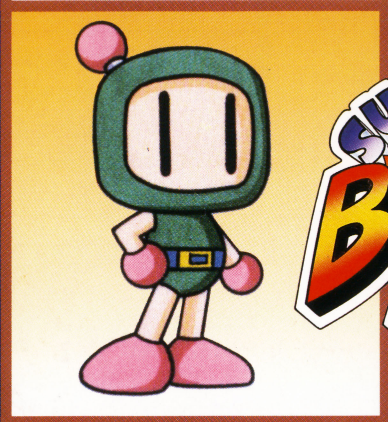
微妙にズレたシーソーと、うまく配置された矢印が絶妙。オススメ面だぞ。

なりきりこすぷれ



コスプレアイテムが1個も出ない不思議な面なのだ。





(勝)ゲーム少年
8号付録

SUPER BOMBERMAN 4

完全無敵
ボンバー王への道

◆発行人／福田全孝◆
◆編集人／太田　修◆
◆編集長／片山正男◆
◆発行所／角川書店◆
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

1996年5月17日発行
(毎月第2・4金曜日発行)
第11巻第8号通巻223号

